

PEŁNA WERSJA GRY

APOCALIPSIS: HARRY AT THE END OF THE WORLD PL

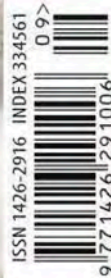
NR 09/2020 (311)
OD 28.07.2020 DO 24.08.2020
CENA: 10,99 ZŁ W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 122
ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ.
KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 21 WRZESNIA 2020.

CD-ACTION®



ZAPOWIEDZI STAR WARS: SQUADRONS,
CRASH BANDICOOT 4: NAJWYŻSZY CZAS, MORTAL SHELL
RECENZJE GHOST OF TSUSHIMA, SUPERHOT: MIND CONTROL DELETE, F1 2020
PUBLICYSTYKA MAGIA JAPOŃSKIEGO MIECZA, X-WING FILES



POLECA
to&owoTV

NETFILM

PONAD 160 SERIALI I FILMÓW

NETFLIX | HBO GO | PRIME VIDEO | APPLE TV+

JEDYNY
TAKI
MAGAZYN!

OBEJRZELIŚMY, OCENILIŚMY, REKOMENDUJEMY NAJLEPSZE



PREMIERY

Zapowiedzi i opisy największych hitów



CO WARTO ZOBACZYĆ

Recenzje najgłośniejszych filmów i seriali



POLECAMY

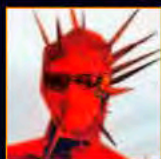
Komedia, dramat, sensacja, horror
i jeszcze więcej...



ZA KULISAMI
Twórcy,
bohaterowie,
niezwykłe
historie związane
z serialami



SZUKAJ W PUNKTACH SPRZEDAŻY PRASY ORAZ NA e-kiosk.pl
PRENUMERATA DOSTĘPNA NA czytelnia.pl



NEW GAME +

Przedziwny to rok, który w wielu aspektach z pewnością grubym markerem zapisze się w histo-

rii – również naszej branży. Oto w tym numerze kontynuujemy bowiem już drugi miesiąc trwające (nie)E3, zapowiadamy Wilkołaka biegającego po Puszczy Białowieskiej i przyglądamy się daleko-wschodniemu „asasynowi”, który nie przybył do nas ani z Dalekiego Wschodu, ani ze studiów Ubisoftu. Wszystko to na burzliwych falach, które już w przyszłym numerze zawiodą redakcję do zupełnie nowego, czwartego już w 24-letniej historii marki CD-Action portu. Ja tamże, po 13 latach fantastycznej przygody z pisaniem o grach, przeskoczę na łódkę, która poniesie mnie na drugą stronę branżowej barykady, ale zapewniam, że u steru w numerze 10/2020 zobaczycie znajomą i mile widzianą twarz. A tymczasem, po raz ostatni z mojej strony...

Milej lektury, dobrej zabawy!
Michał Kuszewski

SPIIS TREŚCI

GRY

Summer Games Festival 2020	004
Newsy	006

W PRODUKCJI

Star Wars: Squadrons	008
Crash Bandicoot 4: Najwyższy czas	010
The Pathless	012
Ratchet & Clank: Rift Apart	014
Deathloop	016
Kena: Bridge of Spirits	018

JUŻ GRALIŚMY

Mortal Shell	020
Paradise Lost	022
Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest	024
Iron Harvest	026
Torchlight III	028
Cyanide & Happiness: Freakpocalypse	030
Fuser	032
Ever Forward	034
When The Past Was Around	035
Timberborn	036

RECENZJE

GameWalker	038
Ghost of Tsushima	042
Superhot: Mind Control Delete	050
The Elder Scrolls Online: Greymoor	052
The Innsmouth Case	055
F1 2020	056
West of Dead	060
Waking	062
Persona 4 Golden	064
Deadly Premonition 2	066
Neversong	068
Tower of Time	070
Xenoblade Chronicles: Definitive Edition	072

Muzeum Sztuki – Puzzle do nauki	074
Song of Horror	076
Marvel's Iron Man VR	078
Skyhill: Black Mist	079

PUBLICYSTYKA

Kochana katana	080
Masz tu plecak, a w nim mieczyk	084
Mniej niż zero – felieton	087
Symulator podróży	088
Start me up!	092
Muzeum Techniki: Płyta CD	096
X-Wing Files	098
(Nie)Sprzedane recenzje – felieton	102
Nie moja wojna – felieton	103
Magazyn Kulturalny	104
Szpile	121

TECHNOLOGIE

MEGATEST

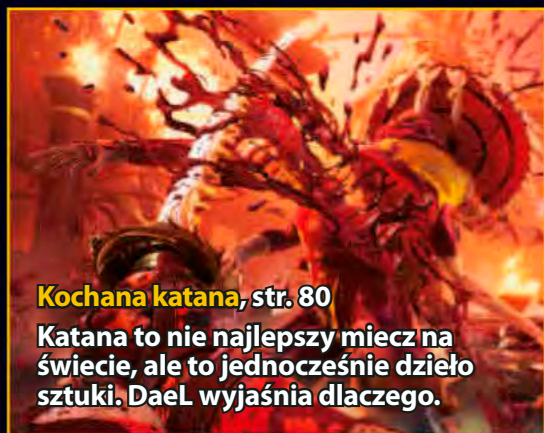
Głośniki Bluetooth	110
Newsy sprzętowe	114

TESTY

Klawiatura HyperX Alloy Elite 2	115
Karta dźwiękowa	115
Creative Sound BlasterX G6	116
Procesor Intel Core i5-10400	116
Laptop Razer Blade 15 Advanced Edition	116

INNE

Na Luzie	108
Action Redaction	118
Loot	120
Zdrapka z kodem	122



Kochana katana, str. 80

Katana to nie najlepszy miecz na świecie, ale to jednocześnie dzieło sztuki. Dael wyjaśnia dlaczego.

INDEKS GIER

Crash Bandicoot 4: Najwyższy czas ..	010
Cyanide & Happiness:	
Freakpocalypse	030
Deadly Premonition 2	066
Deathloop	016
The Elder Scrolls Online: Greymoor	052
Ever Forward	034
F1 2020	056
Fuser	032
Ghost of Tsushima	042
The Innsmouth Case	055
Iron Harvest	026

Kena: Bridge of Spirits	018
Marvel's Iron Man VR	078
Mortal Shell	020
Muzeum Sztuki – Puzzle do nauki	074
Neversong	068
Paradise Lost	022
The Pathless	012
Persona 4 Golden	064
Ratchet & Clank: Rift Apart	014
Skyhill: Black Mist	079
Song of Horror	076
Star Wars: Squadrons	008

Superhot: Mind Control Delete	050
Timberborn	036
Torchlight III	028
Tower of Time	070
Waking	062
Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest	024
West of Dead	060
When The Past Was Around	035
Xenoblade Chronicles: Definitive Edition	072

SUMMER GAME FEST

■ Z obłędem w oczach, jak co roku: **spikain**

Jako że w tym roku „E3 bez E3” trwa kilka miesięcy, podsumowania z poprzedniego numeru nie można uznać za kompletne. Tym bardziej, że jesteśmy już między innymi po imprezie Ubisoftu, który przecież zrobił sobie dłuższą przerwę w wydawaniu swoich najważniejszych serii.

GDZIE OGLĄDAĆ TEGOROCZNE WYDARZENIA?

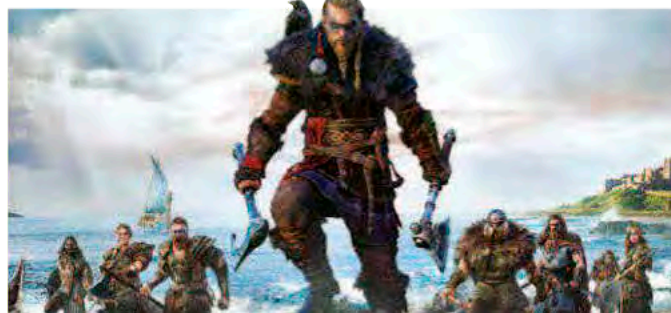
Jako że tegoroczne (ni)E3 jest bardziej rozbite niż zazwyczaj, nietrudno się w tym wszystkim pogubić. Na szczęście na cdaction.pl (a konkretnie tutaj: bit.ly/cdasgf) można znaleźć kompletny terminarz. Tym bardziej warto tam zajrzeć, że imprezy czasem ogłaszane są z dnia na dzień – plotki mówią chociażby o Nintendo Direct, które miałyby się odbyć w dniu wysyłki tego numeru. Nie jesteśmy też w stanie omówić tutaj gier, które pojawiły się podczas transmisji Microsoftu (23 lipca, już po wysyłce).



Far Cry 6

PC, PS4, PS5, XBO, XBX | FPS | Ubisoft Toronto | 18 lutego 2021

Gra wyrzuci nas na fikcyjnej karaibskiej wyspie mocno inspirowanej Kubą – a skoro Kuba, to i dyktatura. Tamtejszy El Presidente (w tej roli Giancarlo Espósito, którego zna się przede wszystkim z Breaking Bad) wychowuje swojego syna, Diego, na bezwzględного następcę. My – jako nieznany na razie członek ruchu oporu – będziemy próbowali tę dyktaturę obalić. Wbrew internetowym doniesieniom, jakoby młody Diego (z charakterystyczną blizną nad okiem) był młodym Vaasem z FC3, akcja „szóstki” rozgrywa się w 2020 roku.



Assassin's Creed Valhalla

PC, PS4, PS5, XBO, XBX | akcja, RPG | Ubisoft Montreal | 17 listopada 2020

Już w listopadzie będziemy mogli usiąść z notatnikiem, numerem 04/2018 CD-Action oraz nowym Asasynem – i sprawdzić, jak bardzo Ubisoft zastosował się do zaleceń CormaCa z tekstu o potencjalnej wikingiej odświeżeniu serii. Na razie wiemy tyle, że rozgrywka nie będzie odróżniać się drastycznie od Odyssey, że wybierzemy sobie płeć głównego bohatera/bohaterki oraz że – zgodnie z realiami historycznymi – weźmiemy udział w „rap bitwach” wikingów. Zaskoczyć ma nas m.in. liczba rodzajów przeciwników (aż 25).

Serious Sam 4

PC, PS4, XBO | FPS | Croteam | sierpień (PC), 2021 (konsole)

Tiszczik, duże giwery i hordy wszystkiego, co brzydkie i niebezpieczne. O tym, że kolejny Serious Sam powstaje, wiemy od jakichś... siedmiu lat? Ci, którzy jeszcze się oczekiwaniem nie zmęczyli, mogą powoli otwierać napoje gazowane i zacierać ręce. Zwłaszcza że będzie do czego strzelać – równocześnie na polu bitwy wystąpi przeciwko nam nawet dziesięć tysięcy przeciwników. Napisałem to słownie, żeby nikt nie pomyślał, że to literówka.

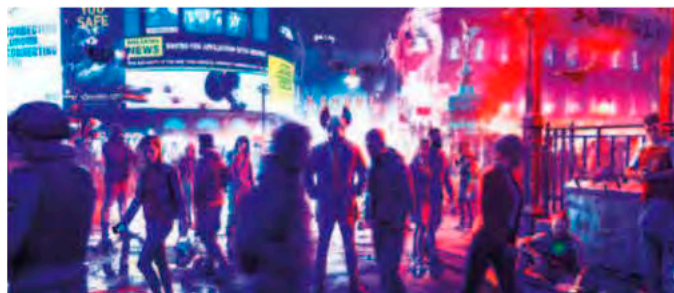




Hyper Scape

PC, PS4, XBO | FPS, battle royale | Ubisoft Montreal | data nieznana

To kto jeszcze nie zrobił swojego battle royale? Ach, no tak, Ubisoft! Czym będzie odróżniać się od pięćdziesięciu pozostałych? Po pierwsze mapa również się tu kurczy, ale w końcowej fazie pojawia się korona, którą należy utrzymać przez 45 sekund, aby wygrać (chyba że ostanie się tylko jeden gracz lub drużyna). Mamy futurystyczne zdolności, po zgonie możemy pomagać innym graczom jako swego rodzaju duchy, a warunki na mapie modyfikować mogą... widzowie oglądający rozgrywkę na Twitchu.



Watch Dogs Legion

PC, PS4, PS5, XBO, XBX | akcja | Ubisoft Toronto | 29 października 2020

Symulator specjalisty od zasobów ludzkich w dystopijnym Londynie. Do walki z reżimem (i wspierającą ten reżim prywatną firmą militarną) rekrutować będziemy mieszkańców miasta. Od nastoletnich awanturników, przez emerytowane hakerki, po nawróconych członków opresyjnego aparatu władzy. „Pieprzyć system” mamy na co najmniej kilka sposobów, a i dróg do celu jest wiele – i będą zależały od tego, kogo sobie zwerbowałeś i na jaki styl gry mamy ochotę. Chyba nigdy tak nie rozgrzewała mnie myśl o grze Ubisoftu.



It Takes Two

PC, PS4, XBO | akcja, co-op | Hazelight | 2021

Josef Fares znany jest z dwóch rzeczy: nie lubi Oskarów i zrobił A Way Out. To pierwsze nie ma tu większego znaczenia, a drugie powinno mniej więcej zasugerować każdemu, jaka będzie jego kolejna gra. Z racji niewielkiej ilości informacji na sugestiach musimy poprzestać. Wiemy na razie tyle, że wizualnie będzie bardziej baśniowo, a gra ma opowiadać historię rozwodzących się dwojga ludzi, których umysły przeniesione zostały do lalek ich córki. Spodziewajmy się przede wszystkim bardzo fajnego co-opa.



Olija

PC, PS4, XBO, NS | akcja, platformówka | Skeleton Crew Studio | 2020

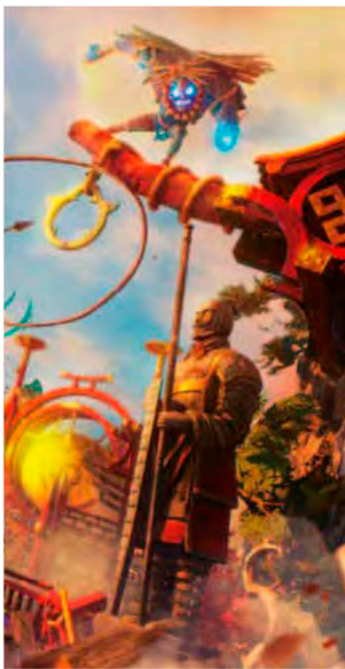
Olija opowiada historię niejakiego Faradaya, który wszedł w posiadanie magicznego harpuna. To drugie (harpun) jest tu oczywiście bardziej istotne od pierwszego (historii), bo Olija to przede wszystkim platformówka w stylu Katan Zero. Tylko może nieco mniej stylowa. Za to wspomniana broń jest ponoć bardzo wszechstronna i pozwoli nam ciąć wrogów na wiele różnych sposobów. Oprócz platformowania i zabijania wśród „ficerów” gry wymieniono między innymi rozwiązywanie zagadek i craftowanie magicznych kapeluszy.



New Pokémon Snap

NS | fotografia | Bandai Namco | data nieznana

W ostatnich latach w wielu grach pojawia się mniej lub bardziej rozbudowany tryb fotograficzny. Po pierwsze dlatego, że gracze wrzucający ładne screeny z gier to dla wydawców atrakcyjne narzędzie marketingowe. Wynika to wszystko jednak z tego, że fotografowanie rzeczy w grach samo w sobie jest przyjemne. Wie o tym każdy, kto grał w Pokémon Snap na Nintendo 64, a potem przez lata krzyczał do Nintendo o wznowieniu serii. Udało się to wyprosić, a nowy Snap wygląda jak stary, tylko lepiej. I super.



Shadow Warrior 3

PC, PS4, XBO | FPS | Croteam | sierpień (PC), 2021 (konsole)

Nowy Shadow Warrior wygląda tak, jak powinien: krwawo, dynamicznie i imponująco. Do dyspozycji będziemy mieli broń palną, kataną, linkę z hakiem i nadludzką zwinność Lo Wanga. W walce z demonicznymi yokai pomogą nam wymyślnie niebezpieczne elementy otoczenia. Pozwolę sobie w tym miejscu wybić brawa dla Flying Wild Hog za świetny styl wizualny gry, projekty przeciwników i broni. Klap, klap, klap. Orzełek na piersi płacze z dumy. [CDA]

Obejrzymy Disco Elysium...

KUL Jedną z najlepiej napisanych gier ubiegłego roku, debiut litewskiego ZA/UM, doczeka się adaptacji w formie serialu. Zajmie się nią dj2 Entertainment oraz Dmitri M. Johnson, który był m.in. współproducentem filmu „Sonic. Szybki jak błyskawica”. Kiedy? Dopiero trwają rozmowy ze scenarzystami.

Dj2entertainment.com

...a także My Friend Pedro...

KUL To samo studio, przy współpracy z De-rekiem Kolstadem (współscenarzysta filmów o Johnie Wicku, współproducent zapowiedzianej ekranizacji Just Cause), przygotowuje „dramediowy” serial o bohaterze najlepszej „Deadpoolowej” gry, w której nie występuje Deadpool. Produkcja otrzyma rating 18+.

Dj2entertainment.com

...a także Fallout...

KUL W ten projekt zaangażowali się Jonathan Nolan i Lisa Joy, którzy współtworzą dla HBO serial „Westworld”. Do producentów dołączył oczywiście również Todd Howard z Bethesda, a pieniądze na produkcję wyłożyło Amazon Studios. O produkcji również nie wiadomo na ten moment nic, ale za to można obejrzeć teaser.

twitter.com/Fallout

...oraz animację o Snake’u

KUL Zaangażowany w prace nad kinowym Metal Gearem Jordan Vogt-Roberts zdradził, że pracuje również nad tym, by móc stworzyć animowany serial, w którym w rolę Snake’a znów wcieliłby się David Hayter, a w pozostałe postacie – aktorzy znani z gier. Start zdjęć do filmu opóźnia obecnie pandemia koronawirusa.

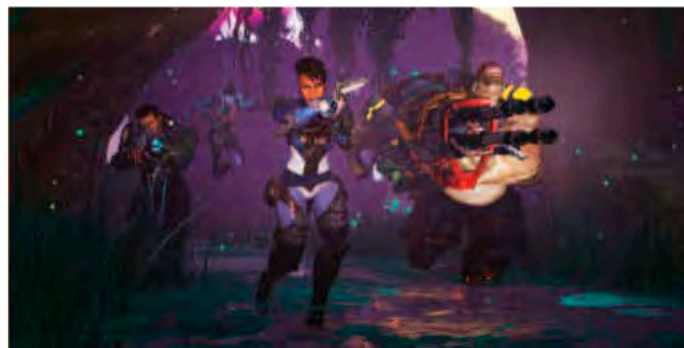
twitter.com/vogtroberts

70

dolarów to cena, która może częściowo zdefiniować nadchodzącą generację konsol. Tyle za kopię NBA 2K21 na PS5 i Xboxa Series X będzie chciało od graczy 2K Games i bardzo możliwe, że z uwagi na rosnące koszty produkcji gier wysokobudżetowych ponysł podchwycą inni wydawcy. Panujący do tej pory standard cenowy wynoszący 60 dolarów został ustanowiony 15 lat temu,

a mówi się, że obecnie należy wyłożyć średnio dwukrotnie albo nawet trzykrotnie więcej pieniędzy na stworzenie produkcji AAA niż wówczas.

nba.2k.com/buy



Crucible z powrotem do bety!

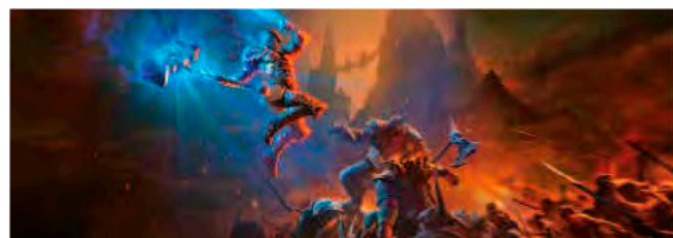
PC „Crucible to oparta na drużynach strzelanka, w której najważniejsze są Twoje decyzje”, piszą twórcy na oficjalnej stronie i, cóż, mają rację. Krótko po premierze owej pierwszej strzelanki wydanej przez Amazon Games gracze zdecydowali, że mają ją gdzieś, i nawet mimo tego, że była free-to-play, w kilka dni uciekli z serwerów z powrotem do Overwatchów i Fortnite’ów, z których Crucible czerpie garściami. W odpowiedzi developerzy dokonali rzadko spotykanego manewru „odpremierzenia” gry i wrzucili ją z powrotem w tryby zamkniętej bety. Jeśli jesteście ciekawi, jak się gra Kapitanem Mendozą – człowiekiem Jedności, zajrzyjcie pod poniższy link.

playcrucible.com

Wormsy wracają...

PC PS4 PS5 ...jako battle royale. Decydenci Team 17 doszli do wniosku, że nie ma już chętnych na statyczną, turową rozgrywkę w wymierzanie strzałów i kopanie dołków, a zamiast tego gracze pragną bić się między sobą w czasie rzeczywistym do upadłego. A raczej ostatniego stojącego na własnym ogonku. Wedle tej filozofii powstaje Worms Rumble – dynamiczna multiplayerowa strzelanka 2,5D. Ci, którzy zdecydują się wskoczyć w różowe ciała robaków, ograają tryby deathmatch oraz 32-dżdzownicowe battle royale. Pierwsza beta już trwa!

www.team17.com



Re-Reckoning we wrześniu

PC PS4 XBO Okazuje się, że niezwykła historia jednego z najciekawszych i najbardziej pechowych erpegów już niedługo będzie miała dalszy ciąg. Wydane w 2012 roku Kingdoms of Amalur: The Reckoning znalazło, co prawda, ponad milion odbiorców w kilka miesięcy po premierze, ale nie wystarczyło to, by utrzymać 38 Studios – „drużynę gwiazd”, w której współpracowali m.in. Ken Rolston (główny projektant Obliviona), pisarz R. A. Salvatore (ponad 10 serii książkowych osadzonych w świecie Faerûnu) i rysownik Todd McFarlane (twórca m.in. „Spawn”), na powierzchni. Dość powiedzieć, że po głośnym dochodzeniu w sprawie sprzeniewierzenia 75 milionów dolarów grantu od stanu Rhode Island prawa do marki przejęło THQ Nordic i teraz, dzięki pracy studia Kaiko, 8 września tego roku chętni powrócą do odswieżonych Faerlands na pecetach, PS4 i Xboxach One. Zapowiedziano nawet edycję kolekcjonerską, a także... nowy dodatek do gry. Na razie wiadomo o nim jednak niewiele prócz tytułu: Fatesworn.

www.thqnordic.com

GRAMY DALEJ!



Galeria



Moonray

PC Jeżeli masz dosyć już soulslike'ów osadzonych w mrocznych, umierających światach, a do tego nie odstrasza cię surrealizm i odrobina elektroniki w muzyce, Moonray może być dla ciebie. Akcję gry osadzono w dalekiej przyszłości, w której fundamentem techniki i architektury jest zmiennokształtny minerał mium. Bohater wygląda jak postać wyciągnięta z Warframe'a, ale jasne, wibrujące światy, po których przyjdzie nam biegać, to już raczej domena wyobraźni twórców animowanych dem ze Sceny tudzież amatorów zabawy w programowanie shaderów i renderowania animowanych powierzchni w Blenderze. Aktualnie trwa jeszcze zbiórka na grę na Figu.

www.moonray.game

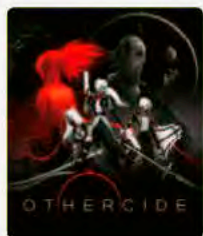


Kto zagra w Cannibala?

PC PS4 XBO NS iOS Kolejna kontynuacja jednego z najbardziej kontrowersyjnych dzieł kinematografii, „Cannibal Holocaust” (polski tytuł: „Nadzy i rozszarpani”) z 1980 roku, ukaże się jeszcze w listopadzie jako gra. Tym razem nikt zapewne nie będzie ciągał reżysera Ruggero Deodato – również zaangażowanego w produkcję gry – po sądach, oskarżając go o filmowanie prawdziwych zgonów (co było nieprawdą) i okrucieństwo wobec zwierząt (co prawdą było). Ale chyba są podstawy, by bać się o dobry smak (nomen omen) tej kanibalistycznej „interaktywnej przygody grozy” o „desperackiej ekspedycji” w głąb lasów tropikalnych Borneo. Produkcję zatytuowaną Cannibal przygotowują Włosi z Fantastico Studio, w którego głównie retro-arcade'owym portfolio świecą takie tytuły jak Rainbows, Toilets & Unicorns.

Fantasticostudio.it

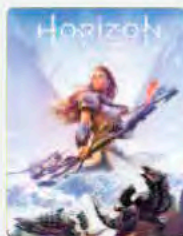
✓ JUŻ WKRÓTCE



Othercide

PC, PS4, XBO 50 twaczy Ciri w taktycznej walce z cieniami.

28.07



Horizon Zero Dawn: Complete Edition

PC Mechaniczne zoo – tym razem w 4K i 60 fps-ach.

07.08



Microsoft Flight Simulator

PC, XBO Będziemy lecieć i wyśmiewać płaskoziemców.

18.08

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

LIPIEC

28 Ageless (platformowa/logiczna)	PC, NS
28 Destroy All Humans! (akcja)	PC, PS4, XBO
28 Lost Wing (akcja)	PS4
28 Maid of Sker (survival horror)	PC, PS4, XBO
28 Othercide (taktyczna)	PC, PS4, XBO
28 Skater XL (sportowa)	PC, PS4, XBO, NS
29 Lost Wing (akcja)	XBO
29 Nowhere Prophet (taktyczna/karcianka)	XBO

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

30 Fight Crab (bijatyka)	PC
30 For the People (strategiczna)	PC
30 Hellpoint (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO, NS
30 Liberated (przygodowa)	PC
30 Merchant of the Skies (ekonomiczna/przygodowa)	XBO, NS
30 Yakuza Kiwami 2 (akcja)	XBO

SIERPIEŃ

06 Undermine (roguelike)	PC, XBO
07 Fast & Furious Crossroads (wyścigi)	PC, PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

07 Horizon Zero Dawn: Complete Edition (akcja)	PC
13 A Total War Saga (strategiczna)	PC
14 EA Sports UFC 4 (bijatyka)	PS4, XBO
18 Microsoft Flight Simulator (symulator)	PC, XBO
18 Pathfinder: Kingmaker Definitive Edition (RPG)	PC, PS4, XBO
20 Train Sim World 2 (symulator)	PC, PS4, XBO
25 No Straight Roads (rytmiczna/akcja)	PC, PS4, XBO, NS
28 Project CARS 3 (wyścigi)	PC, PS4, XBO
28 Wasteland 3 (taktyczna/RPG)	PC, PS4, XBO

► PRODUCENT: EA MOTIVE
 ► DATA WYDANIA: 2 PAŹDZIERNIKA
 ► MULTI: DO 10 OSÓB

GWIEZDNE WOJNY • WALKI MYŚLIWCÓW

W świecie gier wiązało się to jednak z małą tragedią: od serii X-Wing w dzieciństwie się odbiłem, inne z kolei stawiały na zbyt zręcznościową rozgrywkę. Przez lata zdążyłem porzucić nadzieję, że jeszcze kiedyś doczekam się produkcji, w której zasiądem za sterami TIE Fightera. Na szczęście w EA Motive ewidentnie ktoś mnie lubi, ponieważ studio tworzy tytuł idealnie skrojony pod moje potrzeby.

All wings report in

Squadrons zabierze nas w ponurą epokę po bitwie nad Endorem, kiedy to niegdyś niezwykłe Imperium przez wewnętrzne konflikty i niskie morale traci wpływy na rzecz samozwańczej Nowej Republiki. Chociaż dla pokoju i ładu w galaktyce nie jest to może najwesejsza sytuacja, z pewnością skorzystają na niej gracze – siły obu flot są bowiem w tym czasie porównywalne, dzięki czemu żadna ze stron nie może narzekać na usprawiedliwiającą porażkę liczebną przewagę przeciwnika. Jest to też świetny pretekst, by historia pozostała równie ekscytująca niezależnie od tego, w kogo akurat się wcielimy. **Znajdziemy tu bowiem pełnoprawną kampanię fabularną**, podczas której na zmianę pokierujemy stworzonymi przez nas pilotami: starym imperialnym wiarusem oraz (post)rebelianckim terrorystą.

Będzie ona jednak jedynie wstępem i treningiem przed właściwą karierą, czyli starciami z innymi ludźmi (lub SI, jeżeli jesteście wyjątkowo aspołeczni). Pierwsze szlify zdobędziemy w Potyczkach: bitwach 5 na 5, tutejszym odpowiedniku drużynowego deathmatchu. Podejrzewam, że, podobnie jak w takim CS-ie, ostatecznie traktować go będziemy wyłącznie jako rozgrzewkę, ponieważ najwięcej czasu spędzimy w zdecydowanie ciekawszych Bitwach Flot.

Te niestety także ograniczą się do starć zaledwie dwóch pięcioosobowych eskadr, chociaż ich skala będzie nieporównywalnie większa. Rozgrywka w tym trybie rozpocznie się od tradycyjnego dogfightu – walk myśliwców na bliski dystans – którego zwycięzcy ruszą z atakiem na duet większych statków wroga. Jeżeli obrońcom nie uda się uchronić ich przed zniszczeniem, dojdzie do szturm na potężny okręt flagowy. Wpewier jednak będziemy musieli pozbyć się jego kluczowych podzespołów jak np. generatorów tarcz. Oczywiście skuteczna ochrona może doprowadzić do jeszcze bardziej udanego kontrataku, dlatego szykujcie się na długie i potencjalnie diabelnie emocjonujące przeciąganie liny.

Red Five standing by

Paradoksalnie nie wiemy jednak jeszcze najważniejszego: jak bardzo realistyczny (lub raczej wiarygodny) będzie model lotu. Z jednej strony twórcy akcentują bowiem przystępność produkcji, z drugiej chwalą się naprawdę odważnymi rozwiązaniami projektowymi. Przede wszystkim **w Squadrons akcję obserwować będziemy wyłącznie z perspektywy kamery pierwszoosobowej**. Po kokpicie porożglądamy się dowolnie, ale musimy liczyć się z tym, iż część z przyrządów będzie zasłaniać nam pole bitwy. Do tego – cudo, cudo! – w czasie bitwy ręcznie ustawimy moc konkretnych komponentów: silnika, laserów i tarczy. Ba, siłę tej ostatniej określimy

STAR WARS

■ Spełnia marzenia z dzieciństwa: **Witold**

Zabierzcie mi sprzed oczu miecze świetlne! Weźcie sobie blastery! Od momentu pierwszego podejścia Eskadry Czerwonych do ataku na Gwiazdę Śmierci wiedziałem jedno: w kosmosie liczą się tylko walki myśliwców.



► Obrazków podobnych do tych znanych z filmów nie zabraknie.

nawet w skrajnych przypadkach kierunkowo, wystawiając się na ostrzał z pozostałych stron. Nie muszę chyba mówić, jak ogromne możliwości manewrów da to doświadczonym graczom – i jak przytłaczające może się okazać dla początkujących.

Przewidując twórcy oferują szereg asyst pomagających odnaleźć się na polu bitwy i ułatwiających zarządzanie systemami (tj. upraszczających manipulację do ustawiania pełnej mocy, bez stadiów pośrednich). Co jednak znamienne, w wywiadach nie zająknęli się o ułatwieniach w samym lataniu ani żadnych autopilotach. Ma to oczywiście sens, gdy mówimy o bitwach z innymi graczami, ale jednocześnie wyklucza raczej wysoki poziom skomplikowania. Chociaż kto wie, gra będzie w końcu obsługiwać joysticki z przepustnicą.

Stay on target

Na brak zawartości narzekać z pewnością nie będziemy. Zasiadziemy co prawda za sterami tylko ośmiu statków (po cztery na stronę), ale każdy z nich będzie pełnił inną rolę. Y-Wingi i TIE Bombery zajmą się niszczeniem najcięższych celów, na ich ściganiu skupią się piloci A-Wingów i TIE Interceptorów, sojuszników wesprą U-Wingi i TIE Reapery, a całą tę zbieraninę uzupełnią klasyczne X-Wingi i TIE Fighters. Różnice między nimi nie będą – broń Imperatorze – wyłącznie kosmetyczne. Podstawowe myśliwce Imperium nie posiadają np. generatorów tarcz. Ba, nawet ich kształt



► Zagorzali samotnicy znajdą w Squadrons także kampanię.

sprawia, że trudniej je trafić od przodu. Poszczególne okręty cechują się inną widocznością w kokpicie – taki U-Wing ma chociażby dodatkowe okienko pod stopami. Jeżeli jeszcze o tym nie wspominałem, teraz jest dobry moment: **mój wewnętrzny 8-letni Witold aż piszczy z radości.**

Mało? Każdy statek ma 5-6 slotów na komponenty. Według potrzeb przed bitwą (notabene będą odprawy!) ustalimy broń główną i pomocnicze, tarcze, silniki czy kadłub. Rzecz jasna każda z 60 opcji (wśród nich m.in. kilka rodzajów rakiet, promień ściągający, różne droidy, miny, wieżyczki i bomby) ma swoje wady i zalety, a najlepiej sprawdzą się w kombinacji z umiejętnościami pozostałych graczy, stąd współpracować trzeba już na etapie planowania. Nie zabraknie także personalizacji stricte kosmetycznej. Zarówno wygląd pilota, jak i statków zmienimy wedle uznania, radośnie odchodząc od przyjętych przez lata kanonów. Dla gwiazdnowojennych purystów dostępna będzie opcja wyświetlania jedynie standardowych modeli.

Now let's blow this thing and go home

Naprawdę trudno mi wyobrazić sobie, że Star Wars: Squadrons ostatecznie się nie uda. EA Motive nabrało już przecież doświadczenia przy okazji prac nad kosmicznymi starciami w drugim Battlefrontcie. Miłoścy do tematu widać w dbałości

Spełnienie marzeń gwiazdnych pilotów.

o szczegóły i każdej wiadomości od twórców, a sam projekt jawi się na podstawie prezentowanych materiałów jako **zaskakująco bezkompromisowy**. Electronic Arts nauczyło się też co nieco na swoich błędach, ponieważ od razu zapowiedziano, iż **w grze nie uświadczymy mikropłatności**. Stąd jedyne co może martwić, to stosunkowo mała skala projektu (przekładająca się za to na niższą cenę: 150 zł) oraz potencjalna nieprzystępność samej gry. Do przetrwania będzie potrzebować bowiem żywej i dużej społeczności – wierzę jednak, że nie tylko ja w dzieciństwie chciałem zostać pilotem Imperium.

[CDA]



SQUADRONS

► PRODUCENT: TOYS FOR BOB
 ► DATA WYDANIA: 2 PAŹDZIERNIKA 2020
 ► MULTI: NIE

ZUPEŁNIE NOWY CRASH! • PLATFORMÓWKA

► Przyjdzie nam pozwiedzać nowe krainy. Śliczne nowe krainy!

► Nowy Cortex nie jest taki zły, bacząc na to, jak okropnie potrafił wyglądać w rękach innych studiów.

■ „NOSZK#\$@A, W KOŃCU!”, ryknął szczęśliwy: **Bastian**

Pozwolę sobie na prywatę. Od dzieciaka marzyłem, by pisać do CDA. A jak już udałoby mi się zostać redaktorem, to chciałem pisać o Crashu. I cóż, jakoś tak się złożyło, że w tej kwestii los rozpieszcza mnie w ostatnich latach niesłuchanie.

Jak zapewne wielu czytelników zdążyło się zorientować, ubóstwiam tę serię, głównie dzięki geniuszom z Naughty Dog, którzy doprowadzili już w 1998 roku, za sprawą Crasha 3, formułę korytarzowych platformówek do perfekcji. Niestety, nie było mi dane głosić nieustannych peanów – fakt, że prawa do marki sprzedano Activision, sprawił, że od czasów PS2 seria zaczęła szukać nowej tożsamości. Studia, które zabrały się (słusznie zresztą) za przemodelowanie z lekka przestarzałego gameplayu, nie zawsze wpadały na równie genialne pomysły, co twórcy pierwowzoru – a już szczególnie pecha mieli do wizualnych redesignów bohaterów. I, co smutne, w tej kwestii podobny los spotkał Najwyższy czas... Ale, ej, bo już na starcie brzmi jak maruda, niszczyciel dobrej zabawy i uśmiechów dzieci – przede wszystkim, to cieszę się

jak głupi do sera, powstaje kolejna część mojej ulubionej gry!

Press „Start” to begin

Toys for Bob (twórcy remasterów trzech części Spyro) poczynają sobie odważnie – otóż **grubą krechą odcinają się od wszystkich części powstałych po „trójce” i bezpośrednio kontynuują jej fabułę.** Z drugiej zaś strony, jeśli chodzi o gameplay, czerpią mocno ze źródelka dokonania, chociażby, Crasha Twinsanity czy nawet Wrath of Cortex.

W świecie jamraja mocno się pokiełbało – wysłany pod koniec trzeciej części gry w przeszłość główny antagonistą gry, Neo Cortex, postanowił nie folgować sobie na wygnaniu. Wraz ze swoimi poplecznikami przez lata obmyślał intrygę, która na zawsze ma mu pomóc

w pozbyciu się jamraja i spółki. Sądząc po podtytule gry i zaprezentowanych fragmentach rozgrywki, znowu zaczął grzebać przy manipulacji czasem – do tego stopnia, że (prawdopodobnie) do pomocy zaprzął oprychów z alternatywnych linii czasowych. Coś jednak poszło nie tak, bo najwyraźniej Crash i Coco wespół z Cortexem będą musieli ratować już nie tylko swój świat, a w zasadzie całe multiwersum.

Drobno pokrój Twinsanity, dodaj do Warped, zmiksuj

Jeśli chodzi o rozgrywkę, to twórcy postanowili nie wymyślać koła na nowo: **to dalej korytarzowy platformer testujący naszą zręczność i spostrzegawczość do maksimum, tyle że zwyczajnie uwspółcześniony.** I tak, nasze wojaże po poziomach będą często nawiedzane przez przerwyniki filmowe, kamera nie będzie się sztywno trzymała pleców bohaterów, a częstokroć pokaże trochę więcej świata przedstawionego. Prócz standardowego zestawu umiejętności pokroju podwójnego skoku, plaskacza, czy kręciółka, Crash i jego siostra nauczą się biegać po ścianach, ślizgać na poręczach i rusztowaniach, czy bujać na linach. Na gameplayach wygląda to naprawdę dobrze i dynamicznie i doskonale wpisuje się w to, do czego pod względem mechaniki przyzwyczyliśmy nas poprzednie części.

Trzeba odwagi, by zignorować istnienie wszystkich części po „trójce”.

▶ Znamy moce dwóch z czterech masek. To, że działają zmieniają one stroje bohaterów, a nie akurafrajkuje dość średnio.

▶ Crash, prócz otrzymania nowego movesetu, porozbija też nowe skrzynie. Widziałem taką z wizerunkiem owocu wumpa, która sypie... bukieciem owoców wumpa. I trochę nie wiem czym to się różni od zwykłej skrzyni z pytajnikiem.

CRASH BANDICOOT 4

NAJWYŻSZY CZAS

Jakby tego było mało, jamraje zaprzęgają do pomocy cztery dodatkowe maski, które obdarzą bohaterów w określonych miejscach, na krótko, specjalnymi umiejętnościami. Na razie ujawniono dwie: możliwość spowolniania czasu (na udostępnionych nagraniach widać, jak Coco używa mocy maski do obniżenia prędkości spadających z urwiska platform i zręcznie przeskakuje na drugą stronę) oraz odwracania grawitacji poziomu, co pozwoli na dostanie się w niedostępne miejsca. **Chylę czoła za naprawdę kreatywne wykorzystanie zabaw grawitacją** – by zebrać wszystkie skrzynie niejednokrotnie trzeba się będzie srogo nagimnastykować.

Spora zmiana: z Crasha na Coco przeskoczyć będziemy mogli w dowolnej chwili (daje to też pole do rozważań, czy w Najwyższym czasie uświadczymy w ogóle klasyczny wybór poziomów, a tych, wedle plotek, ma być około setki). Dane nam też będzie pohasać innymi bohaterami. Potwierdzono już, że wcielić się będzie można w samego Neo Cortexa. Ten będzie charakteryzował się zupełnie nowym zestawem umiejętności i używać będzie głównie swoich wynalazków do pokonywania wszelakich przeszkód.

Miejsca, jakie przyjdzie nam odwiedzić (wszak zapewne znów wskoczmy w różne linie czasowe), są bardzo zróżnicowane tematycznie, ale mam wrażenie, że

wszystko widzieliśmy już wcześniej, szczególnie w ikonicznej „trójeczce”. Puciekamy przed dinozaurami w prehistorycznych sceneriach, odwiedzimy zimowe wioseczki, gęste džungle, ogromne laboratoryjne kompleksy, czy przeniesiemy się w przyszłość, w centra futurystycznych miast. Z nowych scenerii dostrzegłem zaś takie inspirowane postapokaliptycznymi klimatami, piratami, czy... meksykańskim świętem zmarłych. Co ciekawe, dane nam będzie poskakać po platformach umiejscowionych w podwodnych światach. Jestem naprawdę ciekaw, jak zostanie to ugrzyzione pod względem mechaniki.

N. Zadowolenie

Oprawa jest naprawdę przepiękna, pełna detali, bogata w mnóstwo dynamicznych animacji, kolorowa, atakująca zewsząd świetnymi efektami cząsteczkowymi; widać tu mocno bajkowy sznyt grafików studia, który jawił się już w remasterze wspomnianego Spyro. Odbiło się to niestety na wizerunkach bohaterów.

Bo tu twórcy przesłodziли. **Kolorowe poziomy są zdecydowanie na plus, ale, niestety, postanowiono też odświeżyć w podobny sposób bohaterów.** Dlaczego nie podążono drogą wyznaczoną przez (rozumiejące świat Crasha jak mało kto) Vicarious Visions, które wspaniale odnowiło wizerunki bohaterów w remake'ach – nie wiem. Bo jak nowy Crash, jeszcze

bardziej głupkowaty na pyszczku, się broni (acz całkowite pozbawienie go szyi trochę mnie drażni), tak samo Coco, tak dziwnie pociągły, odmłodzony Cortex i chuderlawy... po prostu tragiczny (!) N. Gin już nie bardzo. Społeczność dość znacząco dała już wyraz swemu niezadowolaniu, ale powiedzmy sobie szczerze: wątpię, by do rychłej premiery gry chciano zrobić z tym cokolwiek. Tak po prawdzie, to nie ma też jakichś strasznych powodów do narzekań – wszak patrząc na to, co ongiś inne studia wyczyniały z bohaterami, można ostrożnie stwierdzić, że i tak jest nieźle.

Nie wiemy jeszcze całkiem sporo. Czy z gry usunięte zostaną ikoniczne warp roomy pozwalające wybrać dowolny poziom w każdej chwili, jak prezentują się pozostałe dwie moce masek, jak wiele światów/poziomów zwiedzimy... wiemy natomiast, że na pewno powrócą wyzwania czasowe. I ten charakterystyczny, crashowy klimat – Toys for Bob to może nie jest Vicarious Visions, ale zdaje się, że rozumie materiał źródłowy całkiem dobrze. Wszak trzeba być bardzo samoświadomym (albo odważnym), by postawić przy zlepku słów „Crash” i „Bandicoot” czwórkę. Po ponad 20 latach od premiery. Jeju, ale ja się nie mogę doczekać.

PSA, żeby sprawiedliwości stało się zadość w naszym redakcyjnym gronie... drogi spikanie: Crash > Mario. [CDA]

Mikropłatności

Ostatnimi czasy świat obiegły plotki, że do Crasha 4 dorzucono system mikropłatności. Wszak za preorder otrzymujemy unikalne skórki dla Crasha oraz Coco – co miałyby powstrzymać twórców, by prowadzić do gry ich więcej, i to dostępnych za prawdziwe pieniądze...? Te fałszywe doniesienia stały się na tyle uciążliwe, że Toys for Bob musiało wystosować oficjalne oświadczenie. A więc, aby sprawiedliwości stało się zadość: **w grze nie uświadczymy absolutnie żadnych mikropłatności. Uff.**

► PRODUCENT: GIANT SQUID
 ► DATA WYDANIA: 2020
 ► MULTI: BRAK

ŁUK • ABZŮ I PODRÓŻ • PŁYNNOŚĆ ROZGRYWKI



► Walka z bytami zamieszkującymi wyspę będzie kluczowa dla poznania jej tajemnicy.

THE PATHLESS

► Biegnie, skacze, strzela... jednocześnie: **Ninjo**

Matt Nava staje przed kolejną szansą, by pokazać, że życie nie kończy się na Podróży. Po pięknym, choć krótkim i „pustym” narracyjnie AbzŮ, tym razem przedstawił światu The Pathless – równie wyjątkową artystycznie przygodę w ciele Łowczyny.

Za Nava przeszłość w thatgamecompany ciąży się od wielu lat i choć AbzŮ potwierdziło jego zmysł i zdolności artystyczne, to gra nie dorastała do pięt Podróży pod względem opowiadania historii. A skoro developer w swoim portfolio chwali się, że przy tej ostatniej pełnił „kluczową rolę w rozwoju narracji i świata gry”, to trudno nie mieć wygórowanych oczekiwań od gier Giant Squid także pod

tym względem. Lakoniczne opisy tej warstwy Pathless nie pozwalają na ferowanie wyroków, jednak już teraz można śmiało napisać – **to będzie najbardziej dynamiczna i interaktywna gra z portfolio developera.**

Łeśny przestwór oceanu

Sam twórca w wywiadach zapowiada, że nowa produkcja studia to rozwinięcie filozofii tworzenia, którą mogliśmy zaobserwować w AbzŮ. Wciąż ogromny nacisk położony będzie na warstwę artystyczną, obcowanie ze środowiskiem ma być przeżyciem samym w sobie, jednak The Pathless zaoferuje „więcej tradycyjnych elementów rozgrywki” niż poprzednia gra.

Na dobrą sprawę najmniej wiemy o samej fabule – w grze wcielimy się w Łowczynię, niedoścignioną łuczniczkę, która dociera na tajemniczą wyspę, będącą źródłem klątwy ciemności atakującej świat. Choć celem gracza jest odkrycie, skąd pochodzi spalenie i jak je zwalczyć, to będzie to tylko pretekst do opowiedzenia historii relacji pomiędzy bohaterką a orłem, którego spotyka tuż po przybyciu na nieznaną łódź, i który towarzyszy jej podczas

wędrówki w głąb wyspy. Kolejna warstwa narracyjna nie zaskoczy nikogo, kto ma za sobą AbzŮ. **Developerzy ponownie próbują opowiedzieć historię za pomocą samego świata gry.** Jak sami zapowiadają, ich celem jest „zbudowanie więzi pomiędzy graczem a środowiskiem, w którym toczy się akcja Pathless”, samą puszcę nazywają natomiast mityczną. Nava przywołuje wędrówki po lasach pierwotnych m.in. Oregonu, których majestatyczność i potęgę postanowił oddać w grze: – *Te gęstwiny przywoływały we mnie uczucie obcowania z antycznym światem, zagubionym w czasie.*

Bylebyś oka sobie nie wybił

Podobnie jak w AbzŮ zabawa w Pathless opiera się na bardzo płynnym gameplayu. Tym razem jednak, zamiast odprężającej, sennej atmosfery odkrywania podwodnego świata otrzymamy dużo bardziej dynamiczną rozgrywkę – kładącą nacisk na szybkość i zwinność Łowczyny. Te limitować będzie jedynie pasek staminy, który naładujemy, trafiając

► Z orłem wytworzymy unikalną więź.

Pathless na PS5

Gra ma pojawić się również na nowej konsoli Sony i korzysta z pełni jej możliwości. Nie tylko nie uświadczymy żadnych ekranów ładowania, czy spadków płynności podczas szybkiego poruszania się po otwartym świecie Pathless. Produkcja ma również czerpać garściami z nowych funkcji pada DualSense – poczućmy więc naciąganie cięciwy łuku czy drgania ziemi pod stopami pędzącego w naszym kierunku bossa. Wrażenia te zostaną spotęgowane przez zaawansowaną technologię dźwięku przestrzennego.

w wiszące w powietrzu cele.

Podstawowym założeniem Pathless jest fakt, iż kierujemy poczynaniami mistrzyni w swoim fachu. Dlatego też **celowanie z łuku oparte ma być bardziej o idealny timing, niżli so-kole oko**. Aby zachować pełną prędkość i płynność ruchu, należy bowiem trafić we wspomniane już wyżej obiekty w odpowiednim momencie. Osoby, które miały okazję sprawdzić demo Pathless podczas marcowych targów PAX East, wspominają wręcz o feelingu gry rytmicznej. Gdy opanujemy już podstawy, uczymy się łączyć wszystkie możliwości poruszania – bieg, wchodzenie w poślizg czy wzbijanie w powietrze przy pomocy orła – tak, by całość pozostawała najpłynniejsza, jak to tylko możliwe.

Giant Squid przyłożyło dużą wagę do tego, by sterowanie było bardzo intuicyjne i pozwalało poczuć zwinność łowczyni. Przy tym studio nie wymyśla pod tym względem niczego innowacyjnego – wgrze zastosowany zostanie system blokowania celownika na najbliższym celu, który pozwoli graczowi skupić się na poruszaniu się po puszczy, bez zaburzania płynności



► O warstwę artystyczną martwić się nie musimy.

zdejmiemy kłutwę z wystarczająco dużego terenu, zawalczymy z bossem danej lokacji – spotkanie z którym będzie okazją do wykorzystania wszystkich umiejętności nabytych w danej strefie.

Wiele więcej na temat tego, jak w grze zostanie rozwiązana walka, nie wiemy, jednak już na podstawie dostępnych obecnie informacji można zauważyć, że **The Pathless będzie zdecydowanie bardziej rozbudowane od Abzu i zaoferuje coś więcej niż „tylko” wyjątkowe przeżycie**. Nowa produkcja Giant Squid jest naturalnym krokiem naprzód dla studia – ponownie zanurzymy się w pięknym, dopracowanym artystycznie środowisku, którego atmosferę będziemy chłonąć z każdej strony, po-

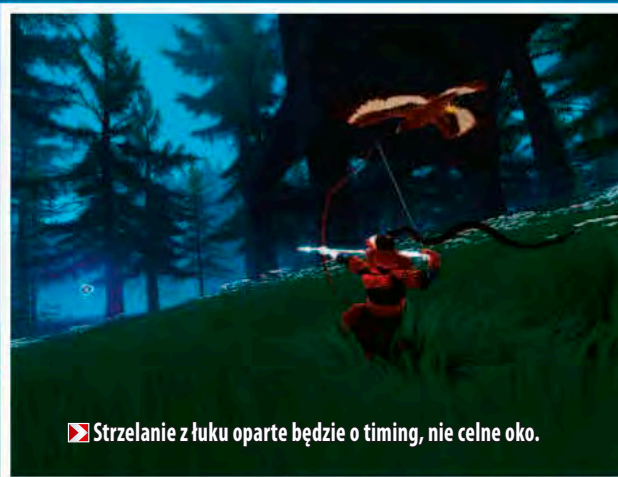
The Pathless to naturalna ścieżka rozwoju Giant Squid.

i dynamiki, które znajdują się u podstaw rozgrywki. Chyżość, gracia i lekkość z jaką porusza się postać, którą możecie zaobserwować na zwiastunach, ma zostać zachowana po przejęciu kontroli nad łowczynią przez gracza.

Zwalcz kłutwę

Oczywiście produkcja nie będzie polegała jedynie na bieganiu bez celu. Otwarty świat Pathless podzielony został na regiony, które oczyścimy ze spaczenia. Gdy

nownie doświadczymy ścieżki dźwiękowej „wtapiającej się” w otoczenie (znów odpowiada za nią Austin Wintory). Do tego twórcy dołożyli bogatszą rozgrywkę, a poszczególne elementy zdają się łączyć w spójną, bezszwową całość – gameplay jest naturalną odpowiedzią na środowisko gry, a pomiędzy obie części składowe wpasowuje się warstwa audio. I tylko żal, że wciąż nie wiemy, kiedy grę właściwie dostaniemy – twórcy utrzymują, że jeszcze w tym roku, ale konkretnego brak. [CDA]



► Strzelanie z łuku oparte będzie o timing, nie celne oko.



► Chyżość będzie kluczowa, szczególnie podczas ucieczki.

► PRODUCENT: INSOMNIAC GAMES
 ► DATA WYDANIA: TBA
 ► MULTI: BRAK

PLATFORMÓWKA • AKCJA

RATCHET & CLANK

RIFT APART

■ Jest gotowy na kolejną szaloną przygodę: **Eugeniusz Siekiera**

Duet, który rządził na drugim i trzecim Pleju, lądując w tuzinie kapitalnych platformówek, na PS4 pojawił się raptem raz, i to w ramach gruntownego odświeżenia pierwszej odsłony. Miło, że Ratchet i Clank postanowili w końcu wrócić z długich wakacji.

Tym razem twórcy nie wybierają ścieżki na skróty, szykując remake bądź spin-offa. Rift Apart to pełnoprawna i całkowicie nowa odsłona cyklu, choć szczerze wykorzystująca wcześniejsze rozwiązania, więc każdy fan przygód futrzastego Lombaxa i jego pociesznego towarzysza powinien w mig się w niej odnaleźć.

Greatest Hits

Ratchet & Clank to seria trójwymiarowych platformówek, które na tle konkurencji wyróżniały się przebogatym i szalenie oryginalnym arsenałem. Innymi słowy walka okazywała się równie istotnym elementem zabawy (o ile nie ważniejszym), co skakanie po platformach i zaliczanie sekcji zręcznościowych. Jeśli coś sprawdzało się na przestrzeni lat, nie należy tego zmieniać, ale jedynie lekko uwspółcześnić i odpowiednio wzbogacić. Nie dziwi więc, że **pod względem rozgrywki szykujecie się koncert doskonale znanych hitów**. W tym względzie Insomniac Games zamierza skorzystać z maksymy Cliffa Bleszńskiego – *bigger, better, more badass*.

Zabawa będzie wyjątkowo dynamiczna, a w roztawianiu przeciwników po kątach skorzystamy z bagażu kozackich spluw (kilka zabawek zobaczyliśmy już w akcji, między innymi potężną strzelbę Enforcer, wieżyczkę zamrażającą, granaty) i gadżetów (spośród tych ostatnich kluczowy będzie otwierający szczeliny Rift Tether, ale o nim za chwilę). Na wyposażeniu

znajdzie się także uniwersalny klucz, którym przywalimy przeciwnikowi, w trakcie przygody będziemy również zbierać złom, który posłuży do zakupu nowych klamotów oraz uzupełniania zapasów amunicji.

Wszystkie ręce na pokład

Scenariusz opowie o kolejnych przygodach naszych zawadiaków. W zaprezen-



► Każda odwiedzona planeta ma własny bestiariusz. Wśród nich starzy znajomi i zupełnie nowe paszce.





► Nowa grywalna postać to żeńska wersja Ratcheta. Na razie nie wiadomo, ile czasu antenowego przypadnie jej w udziale.



► Tym, co od początku wyróżniało platformówki spod szyldu R&C, były niesamowite pukawki. Liczę, że twórcy znów nas czymś zaskoczą.

Gra spożytkuje moc PS5 – od samego początku tworzone ją z myślą o następnej generacji.

towanych materiałach pojawiły się wzmianki o Dr. Nefariousie, możemy więc liczyć, że jeden z dawnych antagonistów powróci (wystąpił między innymi w *Up Your Arsenal*, *A Crack in Time* i *All 4 One*), chcąc po raz kolejny przejąć kontrolę nad uniwersum.

Nowością będzie kobieca bohaterka, która pojawia się pod koniec premierowego zwiastuna. Potwierdzono, że to Lombax z innego wymiaru, należy więc do tego samego gatunku co Ratchet, wiemy również, że odegra znaczącą rolę w przedstawionej historii. Co więcej, będzie postacią grywalną, prawdopodobnie z własnym zestawem ruchów i pakietem indywidualnych gadżetów. Pozostaje niewiadomą, ile czasu antenowego przypadnie jej w udziale (obstawiam, że przejmemy nad nią kontrolę jedynie w krótkich fragmentach kampanii, tak jak to było w przypadku Clanka w poprzednich odsłonach).

Technologiczne popisy

Od samego początku mocną stroną R&C były wykreowane światy. Z racji tego,

że nasz duet lądował na rozmaitych planetach, każda kolejna gra z serii mogła się pochwalić ogromnym zróżnicowaniem tematycznym odwiedzanych miejscówek, te z kolei zamieszkiwały rozmaite gatunki stworzeń i przeciwników. W przypadku *Rift Apart* ta różnorodność będzie widoczna szczególnie, a wszystko za sprawą specjalnych szczelin.

Insomniac Games postanowiło wykorzystać niezwykle szybki dysk konsoli, pozwalając, byśmy między kolejnymi światami przeskakiwali niemal w locie, bez konieczności odbicia mozolnej podróży i oglądania ekranów ładowania. Dzięki specjalnym portalom zmiana środowiska zajmie krótką chwilę, a nowe lokacje doczytywać się będą w ułamku sekundy, praktycznie na naszych oczach. Wspomniany wcześniej *Rift Tether* pozwoli również otwierać wyrwy w czasoprzestrzeni w trakcie walki, co zapewne będzie można wykorzystywać na swoją korzyść. Warto nadmienić, że niektóre ze światów to zaledwie nowe wariacje lub odświeżo-

ne wersje planet z poprzednich odsłon, co zdaje się potwierdzać również wspomniany zwiastun (jak choćby widoczne na nim planety Ardolis i Sargasso z *Tools of Destruction*).

Podobnie jak wszystkie poprzednie części gra ukaże się wyłącznie pod banderą Sony. **Rift Apart od samego początku był tworzony z myślą o następnej generacji, a twórcy zapewniali, że ich dzieło spożytkuje moc nowego sprzętu.** Możemy między innymi liczyć na zaawansowaną fizykę pozwalającą demolować otoczenie, wykorzystana zostanie również technologia ray tracingu (widać to na przykładzie metalowego Clanka), a wspomniany już szybki dysk SSD przyda się do ekspresowego wczytywania kolejnych światów. Nie podano żadnych konkretnych dat premiery, można więc bezpiecznie założyć, że nie zagramy w momencie debiutu konsoli na rynku (szczególnie, że na końcówkę 2020 Insomniac Games zapowiedziało rozszerzenie fabularne do *Spider-Mana*). Obstawiałbym raczej drugą połowę przyszłego roku. [CDA]

► PRODUCENT: ARKANE STUDIOS
 ► DATA WYDANIA: IV KWARTAŁ 2020
 ► MULTI: PVP

FPS • DZIEŃ ŚWISTAKA

DEATHLOOP

■ Zabili go i uciekł: **Eugeniusz Siekiera**

Gdy obiecują mi innowacyjność, świeże spojrzenie na jakiś gatunek lub nietuzinkowe pomysły w zakresie rozgrywki, na ogół dzielę to wszystko przez cztery i okazuję umiarkowany entuzjazm. Gdy jednak podobne deklaracje padają z ust Arkane Studios, z uśmiechem na ustach zaczynam odliczać dni do premiery.

Nazywam się Colt i jestem piekielnie niebezpiecznym zabójcą, pech jednak sprawił, że wyładowałem na pogrążonej w anarchii wyspie Blackreef, gdzie dosłownie każdy chce i może mnie zabić. Jednocześnie staję się więźniem pętli czasu, więc niczym Bill Murray w Dniu Świstaka jestem skazany na nieustanne przeżywanie tego samego dnia.

Umrzeć, by przeżyć

Jestem zdeterminowany, by przerwać cykl i wyrwać się z pętli, ale by to zrobić, muszę zebrać odpowiednie informacje i odstrzelić osiem kluczowych postaci przed koń-

lianna Blake, która na moje nieszczęście ma mieszkańców wyspy po swojej stronie, a cała ta zabawa w zabijanie to dla niej piekielnie dobra rozrywka. Będzie towarzyszyła mi niemal przez całą kampanię, usłyszę jej głos w radiu, a w losowych momentach przypuści atak, by mnie wyeliminować i za wszelką cenę nie dopuścić do przerwania pętli.

Wposażoną w indywidualny zestaw uzbrojenia kobietą pokieruje sztuczna inteligencja, co jednak ciekawe, wcielić się w nią może również losowy gracz, jeśli tylko na to pozwolę (skoja-

Każdy zgon zresetuje układ, więc w razie porażki wyładowuję z potwornym bólem głowy w punkcie startu na lokalnej plaży. Co zrobić przy kolejnym podejściu, by odmienić swój los? Jak rozprawić się z przeciwnikami? Jakich mocy użyć, z której broni strzelić, jaką drogą pójść? Dowolność w tej materii będzie ogromna, a jeśli mówią to ojcowie Dishonored, wypada po prostu uwierzyć na słowo. Każda kolejna próba ma być cenną nauką na temat świata gry, jego budowy, a także zachowania przeciwników, ich wzajemnych relacji i przyzwyczaję, rozkładu dnia i wykonywanych w jego ramach czynności. Oczywiście kolejność zaliczania zadań (zarówno głównych, jak i pobocznych) i eliminowania priorytetowych celów również będzie całkowicie dowolna.

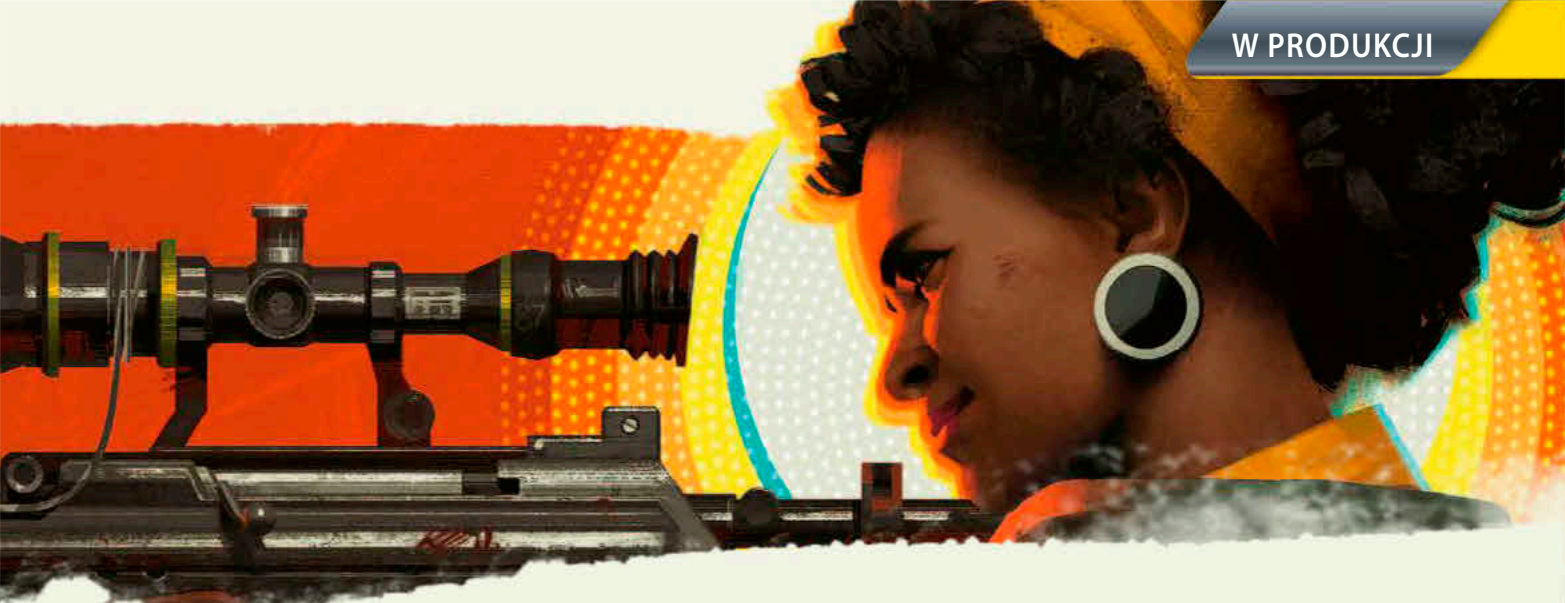
Piaskownica z zabawkami

Szczerze? Uwielbiam Dishonored, choć osobiście uważam, że było tym efekowniejsze, im częściej rezygnowałem z działań za plecami wroga. Frontalny atak w połączeniu z szerokim wachlarzem talentów na ogół skutkował znacznie przyjemniejszą i bardziej spektakularną rozróżką niż metodyczne wybijanie wroga po cichu. Deathloop wydaje się właściwą odpowiedzią na powyższą zagwozdkę, bo z jednej strony da mi spore możliwości, a z drugiej stawiać będzie przede wszystkim na dynamikę potyczek, nie marginalizując przy-

Morderczy Dzień Świstaka. Jeśli ktoś może to zrobić dobrze, to właśnie ekipa Arkane.

cem dnia. Jeśli nie zdążę lub przedwcześnie zginę, zaczynam mozolną przeprawę raz jeszcze. Mam się na baczności, bo śmierć może przyjść z zupełnie niespodziewanej strony. Szczególnie niebezpieczna w tym względzie jest niejaka Ju-

zenia z najazdami rodem z Dark Souls (co najbardziej na miejscu), co powinno być gwarancją jeszcze większej nieprzewidywalności, a także wprowadzi do rozgrywki odrobinę chaosu i pożądaną dramaturgię.



► Umiejętność teleportowania się na krótkich dystansach to oczywiście talent podpatrzony u Corvo Attano.



► Każda porażka czegoś uczy. Ten życiowy banał będzie miał w Deathloop szczególne znaczenie.



tym broni palnej. Innymi słowy pozwoli w pełni wykorzystywać fantastyczny system walki i zwyczajnie się nim cieszyć.

Jak mam poradzić sobie z przeciwnikiem? Jak tylko chcę. Mogę przemykać po dachach i atakować z zaskoczenia lub ściąć wroga z nóg, wykonując efektowny wślizg. Dynamiczne strzelaniny zostaną uzupełnione o szereg umiejętności specjalnych, rozwijanych w trakcie postępów. Na zaprezentowanych materiałach widać chociażby teleport na krótkim dystansie, tak dobrze znany z przygód Corvo. Do tego dojdzie telekineza pozwalająca rzucać przedmiotami w przeciwników, a ich samych ciskać na lewo i prawo niczym szmacianą lalką. Nie zabraknie również talentów ułatwiających odblokowywanie nowych skrótów i przejść, jak choćby hakowania.

Idzie nowe

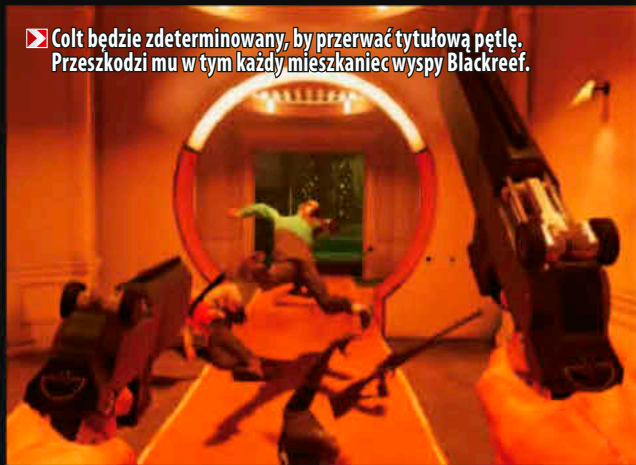
Jeśli mam jakieś obawy, to z tytułu założeń fabularnych i konieczności nieustannego przemierzania tych samych prze-

strzeni. **Backtracking** rzadko kiedy jest synonimem dobrej zabawy, więc cała nadzieja w należytej otwartości zaprezentowanego świata. Z drugiej strony, jeśli ktoś może to zrobić dobrze, to właśnie ekipa Arkane.

Gra ma korzystać z dobrodziejstw technologicznych DualSense'a (nowego pada Sony), między innymi haptycznych wibracji i adaptacyjnych spustów. Możemy być również pewni rozdzielczości 4K i obrazu wyświetlanego w 60 klatkach na sekundę. Grafika nie jest szczególnie powalająca – jeśli coś przyciąga oko, to niebanalna, retrofuturystyczna stylistyka, która mocno nawiązuje do lat 60. ubiegłego stulecia. Premiera pod koniec roku, **wszystko więc wskazuje na to, że Deathloop będzie jednym z tytułów startowych nowej generacji**, choć dzięki czasowej wyłączności dla PS5, fani Xboxa na razie będą musieli obejść się smakiem.

[CDA]

► Colt będzie zdeterminowany, by przerwać tytułową pętlę. Przeszkodzi mu w tym każdy mieszkaniec wyspy Blackreef.



► PRODUCENT: EMBER LAB
 ► DATA WYDANIA: IV KWARTAŁ 2020
 ► MULTI: BRAK

AKCJA • ZRĘCZNOŚCIOWA


 Kena, a young girl with dark hair in a blue dress, stands in a vibrant, lush green world. She is looking towards a small, white, stone-like figure in the distance. The background is filled with dense foliage, flowers, and a large, gnarled tree trunk.
 Koniecznik chce w to zagrać: Eugeniusz Siekiera

Debiutanckie dzieło Ember Lab nie było najbardziej wyczekiwaną grą na pokazie Sony, ale okazało się najsłodsza ze wszystkich. Barwny świat, zamieszkujące go pocieszne stworki i przesympatyczna bohaterka spiesząca z pomocą bezbronnym i uciśnionym. Od tej ilości cukru i sztampy aż zęby bolą, ale czy w przypadku takiej produkcji komuś to przeszkadza?

KENA BRIDGE OF SPIRITS

Kena to uzbrojona w magiczny kostur przewodniczka duchowa, która w trakcie poszukiwań górskiego sanktuarium trafia na ślad ukrytej w gęstej dżungli wioski. Niedługo tętniąca życiem osada dziś zdaje się wymarła, pożerają ją zepsucie i zgnilizna,

się zgnilizną, dbając w ten sposób o harmonię i równowagę w przyrodzie.

Daleka krewna Eliki

Kena trafi na spalone miejsca, które należy oczyścić. Przywrócenie ładu sprawi, że skąpane w mroku polany znów zakwitną zielenią. Trudno nie odnieść wrażenia, że gdzieś to już widzieliśmy. Twórcy ewidentnie zainspirowali się Prince of Persia z 2008, który wykorzystywał podobną mechanikę. W Kenie motyw „oczyszczania” wygląda niemal identycznie.

Mali towarzysze mają być kluczowym filarem rozgrywki, bowiem w toku przygody będziemy ich oswajać i odnajdywać kolejnych, więc w miarę postępów przyboczna armia będzie rosła, to z kolei przełoży się na wachlarz naszych umiejętności i skuteczność bojową. Rozgrywka to klasyczna kombinacja składników typowych dla przygodowych gier akcji. Odkrywanie magicznej krainy utrudniać będą skażone zgnilizną duchy, z którymi poradzimy sobie sprytem, zręcznością i z drobną pomocą ze strony pociesznych Rot. Magicznym kosturem będzie można tradycyjnie grzmotnąć wroga przez łeb, poprawić czarem dystansowym, strzelając z laski niczym z łuku, a także pokierować duszkami, by dokończyły robotę.

W kupie siła

Oczywiście nie samą walką człowiek żyje. Równie istotna będzie eksploracja i zaliczanie typowo zręcznościowych ścieżek zdrowia, a przerwę na złapanie oddechu zapewnią okazjonalne zagadki środowiskowe. W przypadku rozwiązywania tych ostatnich również przydatne okażą się duszki. Im liczniejsza będzie nasza drużyna, tym silniejsza się stanie jako grupa, mogąc tym samym przenosić cięższe rzeczy lub manipulować większymi obiektami w najbliższym otoczeniu.

Specjalizujące się w filmach animowanych studio Ember Lab tworzy grę, którą faktycznie można pomylić z animacją. **Kena wygląda prześlicznie – i mowa nie tylko o wyreżyserowanych prze-rzynnikach, ale i zaprezentowanych fragmentach rozgrywki.** Choć gra została zapowiedziana jako jeden z tytułów dedykowanych nowemu PlayStation, twórcy nie zapominają o aktualnej generacji. Ich dzieło wyląduje również na PS4 i PC, będąc jednocześnie czasowym exclusive'em na Epic Games Store. Poznałszy nawet wymagania sprzętowe i na szczęście nie są zbyt wygórowane. Oficjalnej daty premiery jeszcze nie zdradzono, ale z wiarygodnych przecieków wynika, że w najsłodsza grę roku zagramy w okresie świątecznym. [CDA]

Duszki Rot będą fundamentem rozgrywki.

a po okolicznych lasach snują się złowrogie duchy. Kena postawi sobie za cel zbadać sprawę i przywrócić dawny ład temu miejscu. Pomogą jej w tym niejaki Rot, urocze duszki przybierające formę małych czarnych stworków, które dosłownie żywią

► Walka ze spaczonymi duchami pozwoli oczyścić fragment świata ze zgnilizny i przywrócić harmonię.





CD-ACTION

fantasy expo

FIRST CHOICE IN GAMING.

I TY MOŻESZ STAĆ SIĘ WSPÓŁWŁAŚCICIELEM KULTOWEGO PISMA!

REDAKCJA WSPÓLNIE Z AGENCJĄ FANTASYEXPO ROZPOCZYNA PRACĘ NAD NOWYM ETAPEM W HISTORII CD-ACTION. **TERAZ I TY MOŻESZ NAM POMÓC.** RAZEM POLEPSZYMY JAKOŚĆ MAGAZYNU I URUCHOMIMY NOWOCZESNY PORTAL OFERUJĄCY ZARÓWNO TREŚCI PISANE, JAK I MATERIAŁY WIDEO.

SPRAWDŹ, JAK MOŻESZ STAĆ SIĘ CZĘŚCIĄ HISTORII NAJWIĘKSZEGO
I NAJSTARSZEGO W POLSCE MAGAZYNU O GRACH

Wejdź na **bit.ly/mojecda**

► PRODUCENT: COLD SYMMETRY
 ► DATA WYDANIA: 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ DO PREMIERY
 ► MULTI: BRAK

SOULSLIKE • MROK

JUŻ GRALIŚMY!

MORTAL SHELL

■ Poszukiwał swojej drugiej skorupy: **Witold**

Wbrew moim początkowym obawom Mortal Shell nie będzie jedynie średniobudżetowym klonem dzieł From Software. Porównań do słynnej konkurencji oczywiście nie unikniemy – nie zawsze z korzyścią dla omawianego tytułu.

Co by nie mówić, developerzy z Cold Symmetry wcale się ze swoimi inspiracjami nie kryją i nawet nie próbują ich ukrywać. Ba, **starają się być bardziej Soulso- wi niż same Soulsy**: gra rzuca nas bez słowa fabularnego wyjaśnienia do zamglonej lokacji, gdzie przejmujemy kontrolę nad wysuszonym, bezustnym ciałem. W krótkim tutorialu poznajemy sterowanie oraz unikatowe dla gry rozwiązania i... walczymy z bossem. Ten w gruncie rzeczy zbyt wymagający nie jest, ale ponieważ a) dopiero się rozgrzewamy, b) jak się okazuje, mamy tylko jedną szansę, by go pokonać, najpewniej właściwą zabawę rozpoczniemy już z jednym zgonem na koncie. Komunikat ma być prosty: będzie trudno. Zdradzę wam jednak w sekrecie, że to tylko prężenie mięśni.

Czym skorupka za młodu nasiąknie

Jest tak między innymi dlatego, że wiele elementów produkcji jest nam po prostu dobrze znanych – podstawy walki, system walut (z odpowiednikami Duszy i Wglądu z Bloodborne'a) czy nawet ataki przeciw-

wyjątkowo, sprawiając, iż nie da się go pomylić z żadną inną grą.

Najważniejszą z nich są tytułowe skorupy. Nasz bohater – sam w sobie słaby i nieużyteczny – potrafi wcielić się w znajdujące w toku przygody ciała, tutejsze odpowiedniki klas. Wraz z opętaniem takowego zyskujemy jego statystyki oraz umiejętności, stając się nagle godnym przeciwnikiem. Co więcej, między zdobytymi powłokami możemy w miarę swobodnie przeskakiwać: czy to w oddzielających lokacje kryptach, czy podczas starć dzięki zdobywanym po drodze lalkom. Skorupy dają nam też swego rodzaju drugą szansę podczas walki – pierwsza śmierć wyrzuca nas jedynie z obecnie zamieszkiwanego truchła, a my możemy spróbować do niego wrócić, odzyskując całość punktów zdrowia.

W becie były tylko dwie postaci – rycerz Harros i łotrzyk Tiel – ale już to pozwalało na pewne eksperymenty. Pierwszy jest klasycznym przeciętniakiem, ani nie łapiąc zbyt szybko zadyszki, ani nie umierając od przypadkowego potknięcia o korzeń. Ciekawiej prezentuje się więc jego konkurent: skromny pasek życia rekompensowany jest przez pokaźny zapas staminy, a w przetrwaniu pomoże dająca krótkotrwałą nieśmiertelność zamiana w chmurę dymu zastępującą tradycyjny unik. Możliwości, jakie nam to daje, są nie do przecenienia. Boss jest dla nas za szybki i non stop brakuje nam tchu, by wyprowadzić kontrę? Decydujemy się na Tiela. Gi-

niemy zbyt szybko? Pora na Harrosa. W pełnej wersji opcji będzie zaś sporo więcej.

Jak ślimak w skorupie

Także przy okazji systemu walki Cold Symmetry było w stanie dodać od siebie całkiem niemało do dobrze nam znanej formuły. Najbardziej charakterystyczną nowinką jest chyba zdolność zwana Hardening, stanowiąca obok uników, fiokół i parowania podstawę obrony. Dzięki niej raz na kilka sekund jesteśmy w stanie zamienić się w kamień, co nie tylko blokuje najbliższe uderzenia wroga, ale może go także wybić z rytmu. Sprawne używanie tej umiejętności jest filarem rozgrywki: tym sposobem jesteśmy w stanie pokonać nawet bossa, nie otrzymując żadnych obrażeń. Oczywiście tak pięknie brzmi to wyłącznie na papierze, a niejeden gracz pożałuje, iż za bardzo zawierał w swoją moc.

Wspomniane parowanie także wiąże się z ciekawym rozwiązaniem. Nie robimy tego bowiem bronią, ale specjalnym przedmiotem, który przytroczony mamy do pasa. W przypadku nieblokowlanych ciosów jarzy się on ostrzegawczym czerwonym światłem, dając nam sygnał do

To coś więcej niż zwykły klon Dark Souls.

ników. Przez lata wiele pomysłów w gatunku soulslike'ów zdążyło się nam opatrzyć, stąd niełatwo nas czymś zaskoczyć. Mimo to **Mortal Shell kilka rzeczy robi**

▶ W pełnej wersji zobaczymy cztery różne klasy skorupy.

▶ Gra wygląda na trudną, ale to tylko pozory...

▶ ...no dobra, nie zawsze.

taktycznego odwrotu. Prócz tego mamy dostęp do specjalnych ataków zależnych od obecnie dzierżonej broni. W becie były tylko dwie – miecz dwuręczny oraz młot z dłutem – i do tego zmieniać je mogliśmy wyłącznie w krypcie rozdzielającej odwiedane lokacje.

W niej to zajmiemy się również rozwojem naszego bohatera. Przede wszystkim utajemniczej damy poznamy – oczywiście odpłatnie – imiona dzierżonych Skorup, dzięki czemu wykupimy przynależne im umiejętności. Te nie są może przesadnie spektakularne (np. zwiększenie zadawanych obrażeń, gdy mamy mało staminy), ale zawsze dają nam jakąś przewagę. O nowe ataki czy bonus do obrażeń wzmocnimy także i oręż. Warto nadmienić przy tej okazji o znajdujących przedmiotach – z początku ich działanie pozostaje tajemnicą, którą odkrywamy... po prostu ich używając. Z każdym kolejnym wykorzystaniem uczymy się czegoś nowego, ostatecznie zwiększając moc konkretnych rzeczy. Całkiem miła zachęta do niechomiczowania zbędnego ekwipunku.

Pusta skorupa

Jak na niewielkie rozmiary stojącego za nim studia **Mortal Shell** wygląda szoku-

jaco wręcz dobrze i nie musi się niczego wstydzić w starciu z konkurencją. Podobać może się też styl oprawy, kojarzący się od razu z Soulsami, acz bardziej ponury i krwawy. Spory zawód sprawiły za to projekty lokacji. Chociaż pod względem atmosfery nie mogą im nic zarzucić, to są raczej nieduże i pozbawione jednej z najbardziej charakterystycznych cech gatunku – zaskakujących skrótów oraz przejęć. Owszem, znalazło się w nich miejsce dla paru ukrytych sekretów (w tym także i jednego z trzech bossów z bety), ale gdyby nie przeciwnicy całość dałoby się przebiec w kilka minut.

O, na tych ostatnich także mógłbym ponarzekać. Wizualnie prezentują się bardzo korzystnie, nie zaprzeczam, ale podczas starć raczej nie są w stanie niczym zaskoczyć – ich siłą jest przewaga liczebna i, ekhem, siła, ponieważ nawet jednym ciosem potrafią nam zabrać jedną trzecią życia. Dobrym przykładem jest tutaj wspomniany już opcjonalny potężniejszy wróg. Jego podobieństwo do szeregowych poczwarów mogę wybaczyć – w końcu i najlepszym zdarza się recykling assetów. Trudno jednak traktować go poważnie, gdy dysponuje całymi dwoma rodzajami ataków. Zresztą i kończąca betę walka

z pokaźnych rozmiarów Grishą znowu aż tak interesująca nie była.

O, skorupa!

Marudzenie marudzeniem, **ale nie mogą udawać, że Mortal Shell nie zrobiło na mnie wrażenia**. Produkcja Cold Symmetry dorzuca do gatunku kilka własnych rozwiązań, przy okazji sprawnie udając, że ma większy budżet niż ten, którym faktycznie dysponują twórcy. Kilka rzeczy pozostaje co prawda do poprawy, a inne kwestie – jak np. fabuła (w becie podobno z premedytacją okrojona) – pozostają niepewne. Można się też zastanawiać, czy twórcom wystarczy sił i środków na dokończenie tak dużego projektu, ale zaprezentowane jak na razie fragmenty nastroją optymistycznie.

[CDA]

CIESZY

- ✚ skorupy i ich różne umiejętności
- ✚ wygląd świata
- ✚ walka

NIEPOKOI

- ✖ nieduże i nieskomplikowane lokacje
- ✖ mało rozbudowane walki z bossami

► PRODUCENT: POLYAMOROUS
 ► DATA WYDANIA: 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA DEMO
 ► MULTI: BRAK

ALTERNATYWNA HISTORIA • WALKING SIMULATOR



PARADISE LOST

JUŻ GRALIŚMY!

■ Przypomniał sobie, jak jest być 12-latką w postnuklearnym świecie: **Ninho**

Niemcy wygrywający II wojnę światową, słowiański folklor i 12-latek eksplorujący opuszczony nazistowski bunkier. Paradise Lost to bardzo miłe zaskoczenie II połowy 2020 roku.

Gra została zapowiedziana w czerwcu, podczas jednej z konferencji Summer Game Fest (Future Games Show) i od razu przykuła moją uwagę. Postapokaliipsa, alternatywne wersje historii świata – w to mi graj. Wiedząc, że za Paradise Lost stoi warszawskie PolyAmorous, skontaktowałem się z developerami, by dowiedzieć się czegoś więcej o produkcji. Wówczas otrzymałem kod na wczesną wersję gry. Twórcy wciąż szlifują wszystkie jej aspekty, więc choć miałem okazję przejść Paradise Lost w całości, jedynie przybliżę, czego można po grze się spodziewać, bez wystawiania oceny.

Jaka piękna katastrofa

Demo, które niektórzy z was być może ograli w ramach letniej edycji Steam Game Festival, rozpoczyna się na stacji kolejowej – to sam początek gry i wcale nie dziwię się twórcom, że wybrali go jako swoisty showcase Paradise Lost. Nie tylko pozwalał na pokazanie swego rodzaju nielinowości gry, ale jednocześnie prezentował produkcję w najlepszym możliwym świetle – zarówno graficznie, jak i technicznie.

update – trudno uwierzyć, że oba buildy dzieli zaledwie 2-3 tygodnie, różnica była bowiem diametralna.

Paradise Lost jest doskonałym przykładem tego, jak wielkim błogosławieństwem dla branży jest silnik Unreal Engine. Niewielkie studio niezależne stworzyło bowiem za jego pomocą nieźle wyglądającą grę – a że miejsce akcji szybko okazuje się czymś więcej niż zwykłym bunkrem, to i nie zwiedzamy podobnych do siebie, betonowych pomieszczeń, tylko zróżnicowane poziomy. W całości czuć jedynie przesadną sterylność, charakteryzującą wiele niezależnych, małych produkcji na UE4.

Lubicie zwiedzać?

Nie zachwyciła mnie też warstwa gameplayowa, choć już po wersji demonstracyjnej wiedziałem, że Paradise Lost to symulator chodzenia. W dodatku udostępnione na Steamie demo było jednym z najswobodniejszych fragmentów gry – przedostać się do windy zjeżdżającej w głąb nazistowskiego kompleksu mogliśmy na dwa sposoby. Koniec końców efekt

był jednak identyczny i poczucie iluzoryczności wyborów towarzyszyło mi do samego końca gry. Mamymy możliwość zdecydowania o pew-

Fabula jest jednak najmocniejszą częścią Paradise Lost. Sam pomysł na umiejscowienie akcji w alternatywnej wersji historii pozwolił twórcom poprowadzić właściwie dwie niezależne wątki. Główny to oczywiście podróż 12-letniego Szymona, próbującego rozwikłać tajemnicę bunkra, jak i odnaleźć odpowiedzi na dręczącego go pytania. Zupełnie obok, choć przeplatając się z historią Szymona, rozgrywa się retrospektywne, tragiczne losy mieszkańców nazistowskiego kompleksu. W grze znajdujemy sporo zapisków i audiologów, a także tajemniczą postać, która pomoże nam zgłębić kolejne poziomy schronu.

Dlaczego twórcy wspominają o słowiańskich mitach i folklorze mieszącym się z zaawansowaną technologią? Czego Szymon właściwie szuka w niemieckim bunkrze? Na te pytania nie odpowiem, fabuła warta jest bowiem samodzielnego odkrycia. **To solidna opowieść, która miesza wątki realne z fantastycznymi i okazuje się nie być zupełnie tym, czym na początku się wydaje.** Nie pozostawiła mnie z uczuciem obcowania z wyjątkową historią, jednak z każdym kolejnym poziomem schronu, coraz bardziej chciałem poznać jej zakończenie. I nie rozczarowałem się.

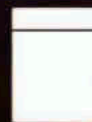
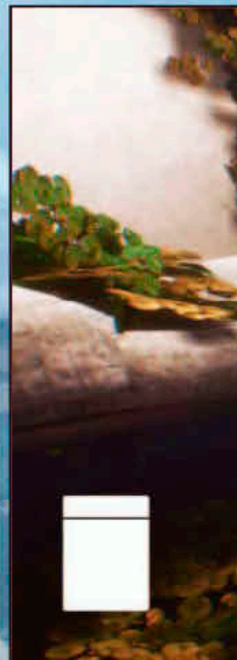
Krótko i na temat

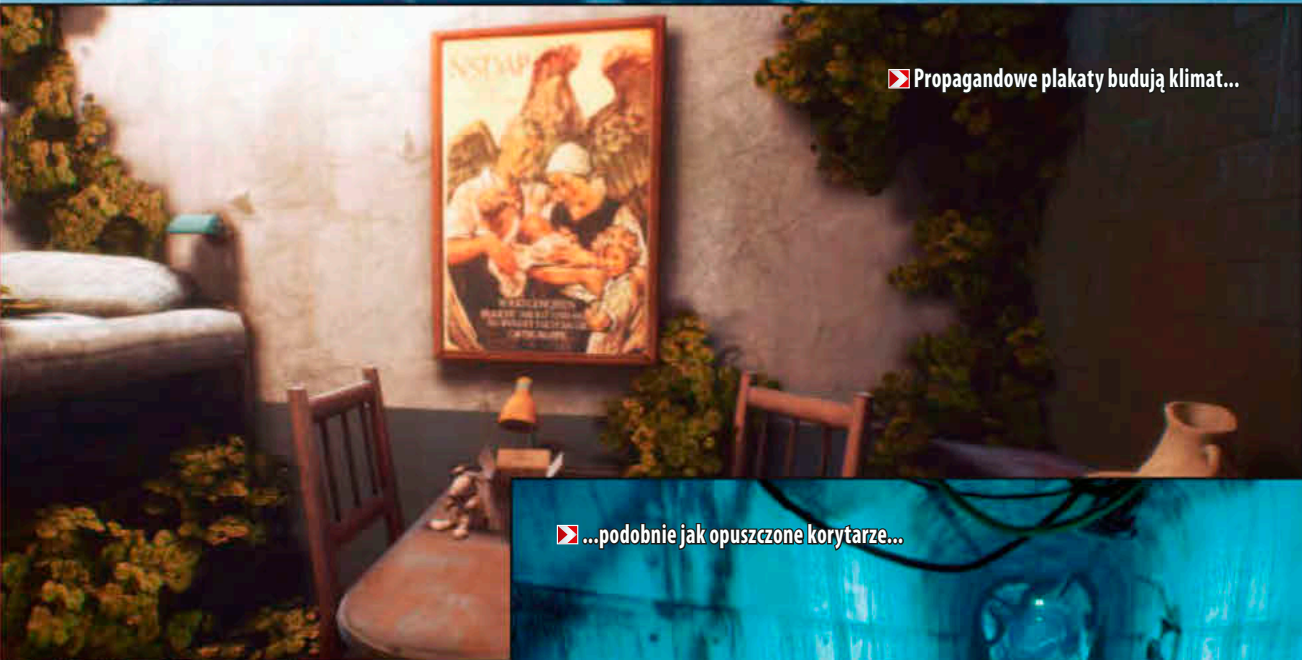
Nie nastawiajcie się tylko na wielogodzinną rozgrywkę – **Paradise Lost można ukończyć w cztery godziny, a i to nie spiesząc się zbyttnio**, czytając wszystkie zapiski i słuchając audiologów.

Historia intryguje, niewielka interaktywność rozczarowuje.

Boleśnie przekonałem się o tym, gdy pod koniec czerwca dostałem pierwszą pełną wersję do ogrania. Dość napisać, że nie byłem w stanie jej ukończyć i nie miałem o całości najlepszego zdania. Wszystko zmieniło się, gdy otrzymałem najnowszy

nnych rzeczach, ale decyzję prowadzącą do jednego z dwóch głównych zakończeń podejmujemy u krańca historii. To, w jaki sposób podeszliśmy do wcześniejszych wydarzeń, nadaje jedynie ton ostatniej scenie.





▶ Propagandowe plakaty budują klimat...



▶ ...podobnie jak opuszczone korytarze...



▶ ...i poniemieckie komputery.

Taka długość sprawia, że dość nieskomplikowany i monotonny gameplay nie zaczyna nużyć. Interaktywność kończy się tutaj na wchodzeniu po drabinach, wciskaniu odpowiednich klawiszy i używaniu dźwigni. Najciekawszym elementem rozgrywki są maszyny EVE, które pozwalają sterować bunkrem, a przy okazji zawierają nagrania z przeszłości, w których przebieg możemy po części ingerować.

Rozdartym pozostawił mnie dubbing – z jednej strony świetnie, że jest. Z drugiej brzmi bardzo przeciętnie i trochę żałuję, że nagrano go jedynie po angielsku. Mam wrażenie, że polskie głosy brzmiałyby dużo bardziej przekonująco, swojsko i nadałyby słowiańskiego klimatu, będą-

cym w końcu jednym z aspektów, którym developerzy reklamują grę.

Ostatecznie, gdybym miał wystawić dzisiaj ocenę Paradise Lost, wahałbym się pomiędzy 6 a 7. Twórcy wciąż mają trochę czasu, by poprawić niektóre elementy czy wprowadzić pewne zmiany. Już teraz zresztą uważam grę za pozytywne zaskoczenie – warto poczekać na premierę i odkryć tajemnice poniemieckiego bunkra na własną rękę. [CDA]

CIESZY

- ✚ wygląda całkiem niezłe
- ✚ pomysł na historię i fabuła

NIEPOKOI

- ✘ mała interaktywność
- ✘ taki sobie dubbing

► PRODUCENT: DIFFERENT TALES
► DATA WYDANIA: IV KWARTAŁ 2020
► JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA DEMO
► MULTI: BRAK

VISUAL NOVEL • PRZYGODÓWKA • RPG • ŚWIAT MROKU

WEREWOLF THE APOCALYPSE

Heart of The Forest

JUŻ GRALIŚMY!

■ Nie dał się ponieść wściekłości: Ninho

Twórcy Wanderlusta powracają z kolejną opowieścią. Tym razem jednak do koncepcji klimatycznej „tekstówki” dorzucają szczyptę jednego z najważniejszych systemów RPG i wilkołaki.

To widać visual novel, jednak zgoła odmienny od Wanderlusta – licencja Świata Mroku pozwala nie tylko na wykorzystanie bogatego, rozwijanego od trzech dekad świata, ale też na diametralną zmianę klimatu. Duszną, tajemniczą, przepelnioną grozą i wściekłością. Pewne rzeczy pozostały jednak bez zmian – **narracyjnie stu-**

przekonamy się tego w skórze Mai, Amerykanki z polskimi korzeniami. Kobieta przyjeżdża do Białowieży, by wyjaśnić prześladowane ją sny i przede wszystkim poznać swoje pochodzenie i tajemnice, jakie skrywają jej przodkowie. Zawiązanie akcji do przesadnie odkrywczym nie należy, jednak magia dzieje się już w chwilę

Dużo tekstu, jeszcze więcej zawiesistego klimatu.

dio potwierdza przynależność do pierwszej ligi, opowieść ponownie wciąga od pierwszych minut. Dlatego też, choć na co dzień nie znoszę czytać przed monitorem, 30 minut przy demie Heart of the Forest minęło mi bardzo szybko.

Mrok puszczy

Puszcza Białowieńska skrywa więcej sekretów niż ktokolwiek mógł przypuszczać –

później, gdy wchodzimy do puszczy. Tak, wchodzimy, bo narracja prowadzona w Heart of the Forest jest na tyle sugestywna, że czujemy się jak faktyczny uczestnik wydarzeń. Pod tym względem należą się studiu brawa – wszak operują gatunkiem, który stawia na oszczędność przekazu i wiele pozostawia naszej wyobraźni.

Połączenie sugestywnych opisów, klimatycznej muzyki i oszczędnie animowanych teł sprawia, że można poczuć parność gęstwin pradawnego lasu i czające się gdzieś nieopodal nieuchwytne zagrożenie. **Szczególne wrażenie robi styl graficzny** – twórcy postawili na kolaż fotografii z ręcznymi rysunkami, czego wynik możecie obejrzeć na screenach.

Na tychże od razu w oczy rzucają się również statystyki – zacerpnięte oczywiście z systemu RPG Werewolf: The Apocalypse. Już na starcie jesteśmy pytani o nasze podejście do gniewu i wście-

kości – czy łatwo dajemy się im ponieść, czy umiemy opanować wzburzenie, by wykorzystać je na swoją korzyść. Jak podkreślone zostało w tutorialu – nie ma złych decyzji, jednak każda ma znaczenie i wpływa na nasz los. I rzeczywiście, wybór na starcie determinuje podejście Mai do konkretnych sytuacji. To jednak tylko załączek mechanizmów, które czekają w pełnej wersji gry.

Przyjazna Puszcza

Trzy podstawowe statystyki, które opisują bohaterkę, to szal, siła woli i zdrowie. Podczas demo nie trafiłem na sytuację, która doprowadziłaby do spadku tego ostatniego, jednak dwa pierwsze bezpośrednio na siebie oddziałują. W wielu sytuacjach mamy wybór, czy chcemy zareagować agresywnie, czy powściągnąć wściekłość i podejść do wydarzeń ze spokojem. Powstrzymywanie gwałtownych reakcji ma jednak swój koszt w postaci utraty punktów siły woli. Kiedy zostanę one wyczerpane, pozabawiamy się (w późniejszych fragmentach gry) ochrony przed magią, a także w stykowych sytuacjach możliwości wyboru – szal przejmie nad nami kontrolę. Inna sprawa, że

► Puszcza jest jednym z bohaterów gry.

► Nasze wybory determinują osobowość Mai.

Faza księżyca

W dalszej części *Heart of the Forest*, podobnie jak w fabularnym pierwowzorze, gracz będzie musiał wybrać swój patronat, czyli fazę księżyca, pod którą się urodził. Wpływa ona na osobowość Garou, jak w systemie *Werewolf: The Apocalypse* nazywane są wilkołaki. Do wyboru jest pięć patronatów:

Ragabasz (Nów), **Księżycowy Oszust** – mistrz skradania się, oszustwa i podstęp. Wilkołaki urodzone w nowiu są w stanie łamać (lub przynajmniej naginać) zasady swojego społeczeństwa.

Teurg (Sierp), **Księżycowy Wróżbita** – szaman, kapłan, pośrednik pomiędzy społecznością wilkołaków a światem duchów.

Filodoks (Półksiężyc), **Strażnik Ścieżek** – sędziowie, mistrzowie rytuałów. Potrafią dokonywać mądrych i trafnych wyborów, cechują się analitycznym podejściem do świata.

Galiard (Pełny Księżyc), **Księżycowy Tancerz** – bardowie, mistrzowie wiedzy. Cechują się kreatywnością.

Ahroun (Pełnia), **Księżycowy Wojownik** – wojownicy, najbrutalniejsi i najbardziej niebezpieczni z wilkołaków.



niektóre bardziej bezpośrednie opcje będą niedostępne, jeśli oberzemy spokojniejsze podejście do świata i nasz gniew będzie zbyt niski, by doprowadzić do konfrontacji.

Odpowiedni stosunek do wydarzeń wpływa również na osobowość Mai, którą opisuje pięć wartości: odwaga, pasja, analityczność, duchowość i przebiegłość. Wysoki poziom każdego z nich otwiera przed nami inne ścieżki. Decyzje rozwijają także relacje z napotkanymi postaciami. W demie było ich sześć, w tym sama Puszcza – w zależności od obranych opcji dialogowych oraz sposobu zachowania, zmienia się ich stosunek wobec nas, a tym samym ich zachowanie na przestrzeni opowieści.

Oczywiście nie sposób przenieść całego systemu fabularnego do gry, która większy nacisk kładzie na opowieść, przygodę i akcję niż elementy stricte rolkowe, dlatego też wielu opcji w *Heart of the Forest* nie uświadczymy. *Different Tales* za cel postawiło sobie stworzenie historii osadzonej w świecie Wilkołaka i zaimplementowanie tych elementów, które dadzą

graczowi wpływ na swoją postać i historię, jednocześnie nie zarzucając go przesadnie dużą liczbą statystyk czy zależności. Wszystko po to, by utrzymać klimat i tempo opowieści na takim poziomie, jaki założyli twórcy.

Wściekły wilkołak

Wiele kwestii w demie albo nie zostało poruszonych w ogóle – jak choćby wybór osobowości czy pełna przemiana w wilkołaka – albo pojawiło się w przelotny, nienachalny sposób (świat duchowy, po którym wilkołaki mogą wędrować). **To, co zobaczyłem i przeczytałem do tej pory wystarczyło jednak, bym na *Heart of***

the Forest czekał. Jeśli całość utrzyma poziom dema, to czeka nas wyjątkowy, narracyjny mariaż visual novel, paragrafówki i RPG.

[CDA]

CIESZY

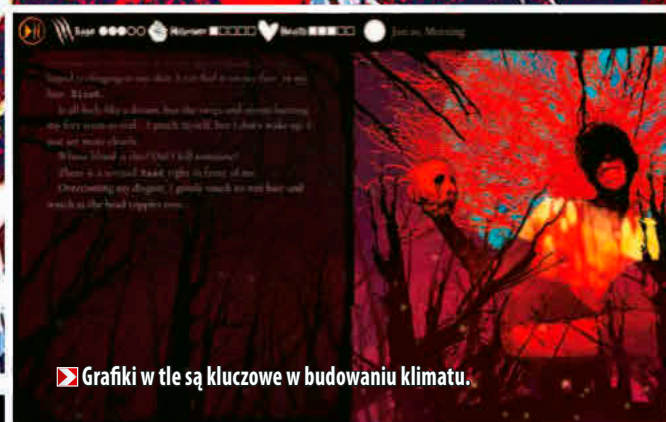
- + warstwa audiowizualna
- + narracja
- + elementy RPG

NIEPOKOI

- czy całość utrzyma poziom dema?
- jak duży wpływ na historię będą miały elementy RPG?



► Grafiki w tle są kluczowe w budowaniu klimatu.



► PRODUCENT: KING ART GAMES
 ► DATA WYDANIA: 1 WRZEŚNIA 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
 ► MULTI: TAK

RTS • DIESELPUNK • MECHY

JUŻ GRALIŚMY!

■ Mechanizator z dyplomem: **Dael**

Jak dość trafnie zauważył jeden z literatów salonu warszawskiego w mickiewiczowskich Dziadach: „My lubim sielanki”. A już sielanki z mechami lubim szczególnie.

IRON HARVEST

— 1920 + —

Żniwa będą w tym roku obfite.

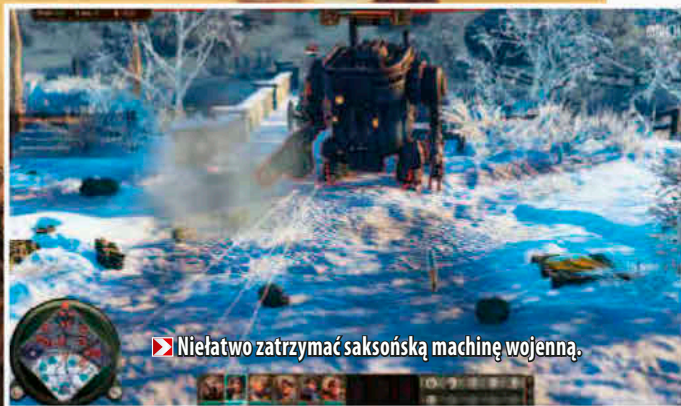
Spostrzegli to bezbłędnie również Jakub Różalski, który swoją serią obrazów prezentujących szokujący dysonans pomiędzy prozą wiejskiego życia a kroczącymi w tle potężnymi, dieselpunkowymi maszynami śmierci, podbił serca pasjonatów historii alternatywnej. Seria malowideł przerodziła się w multimedialne uniwersum 1920+ wypełnione między innymi przez grę planszową Scythe. Jeszcze w tym roku dołączyć ma do niej Iron Harvest. Ale o ile Scythe było produkcją niszową, o tyle gra z niemieckiego studia KING Art Games ma szansę by zamieszać na rynku wygłodniałym dobrych RTS-ów.

Mechy do boju!

Wyobraźcie sobie alternatywną wersję Ziemi, której realia geograficzne i historyczne są podobne do naszych... ale nie całkiem. Końca dobiegła właśnie wielka wojna pomiędzy mocarstwami Europy. Wojna, podczas której w użycie po raz pierwszy poszły egzozszkielety i potężne, monstrialne mechy – konstrukcje pozyskane dzięki

tajemniczej, stworzonej przez Nikołę Teslę Fabryce. Lecz nie dla wszystkich wojna się skończyła. Na równinach Europy Środkowo-Wschodniej znów rodzi się konflikt. Kto weźmie w nim udział? Cesarstwo Saksonii, czyli alternatywna wersja Cesarstwa Niemieckiego, w którym to nie Prusy dokonały zjednoczenia państwa. Republika Polanii, jak się nietrudno domyślić będąca odpowiednikiem II RP w tym dziwnym świecie. No i Ruswiecja czyli hybryda Rosji carskiej i radzieckiej, w której rewolucja zatrzymała się w połowie drogi, stery władzy dzierży Rząd Tymczasowy, głową państwa pozostaje car Mikołaj, a zza kulis za sznurki pociąga wciąż żywy Rasputin.

I pewnie na tym się wyliczanka stron konfliktu nie skończy, bo choć wszystkie dotychczasowe prezentacje gry skupiały się na tych trzech frakcjach, to w uniwersum 1920+ istnieje też kilku innych poważnych mocarstw – Królestwa Nordyckie, Klan Albionu, Chanat Krymski czy Szogunat Togawów. Wyczuwam potencjał na rozszerzenia. A są one o tyle prawdopodobne, że **po kilkunastu godzinach spędzonych na dowodzeniu**



► Nielatwo zatrzymać saksońską maszynę wojenną.



► PZM-7 Śmiały rusza do boju.

mechami, wróżę tej produkcji spory sukces. Iron Harvest czerpie pełnymi garściami z rozwiązań rodem z serii Company of Heroes i Dawn of War, a więc z gier, za którymi fani strategii zdążyli się już stęsknić (premiera DoW3 w dobrym towarzystwie zbywamy milczeniem). Mamy zatem do czynienia z taktycznym RTS-em, w którym nacisk położony jest nie tyle na budowę i rozbudowę bazy (choć i to odgrywa pewną rolę), ile na zajmowanie strategicznych punktów dostarczających surowców (w tym wypadku to kopalnie żelaza i szyby naftowe), wystawianie jednostek oraz obronę miejsc, w których można się solidnie ufortyfikować. Inaczej niż w większości RTS-ów, **ukształtowanie terenu ma tu ogromne znaczenie.** Budynek, czy nawet zwykły murek za którym schowa się piechota, znacznie podwyższa szanse w wymianie ognia. Ostrzał wrogich jednostek z kilku kierunków dramatycznie obniża morale, zmuszając je do odwrotu. A pancerz mechów najłatwiej przebić na plecach. Dodajmy do tego fakt, że bieganie pod ostrzałem jest prawie równorzędnym samobójstwem i otrzymujemy ciekawy system walki taktycznej, w której trzeba główkować jak tu podejść przeciwnika i jakie jednostki najszybciej poradzą sobie z jego wojskami.

Miotacz ognia w dłoń!

Nie miałem niestety okazji zagrać w trybie kampanii, więc nie wiem jak na polu bitwy radzą sobie postacie bohaterów (takie jak chociażby młoda obywatelka Polanii – Anna Kos i jej niedźwiedź Wojtek), ale długie godziny spędzone z grą w trybie multiplayer oraz skirmish dały mi powody do optymizmu. Szczególnie ta druga propozycja okazała się być miłą niespodzianką, bo choć pewne zastrzeżenia do AI zawsze można zgłosić, to na wysokim poziomie trudności komputer był nie tylko agresywny, ale nawet dość pomysłowy.

No i samo **dowodzenie dieselpunkowymi oddziałami dostarczyło mi sporo frajdy.** Bo trzeba dodać, że każda strona dysponuje nie tylko sześcioma typami mechów (po dwa w każdej kategorii ciężkości), ale również ośmioma rodzajami piechoty (w tym ciężką, w egzoskieletach) oraz bronią ciężką (wielkokalibrowe karabiny maszynowe, moździerze, artyleria). Balans jednostek nie jest jeszcze w pełni dopracowany, gdyż strategię w rodzaju spamowania lekkimi mechami Polanii (przede wszystkim PZM-7 Śmiałym) są bardzo trudne do skontrowania, ale ogólnie idzie ku dobremu.

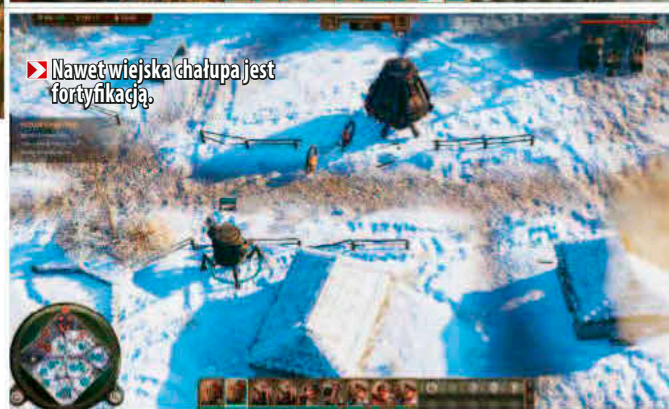
Ruswietnika goń, goń, goń!

To samo można powiedzieć o stronie audiowizualnej. Wprawdzie nie wszystkie jednostki mają pełny zakres animacji (wydaje mi się na przykład, że ruswiecki egzoskielet SHM-60 Groza miał być jednostką „skaczącą” na plecaku odrzutowym – na razie tylko biega), ale do premiery gry jeszcze trochę czasu zostało, a pod wieloma względami Iron Harvest już teraz wygląda obłędnie. Developerzy z KING Art Games doskonale oddali „narodowy charakter” stworzonych przez Różalskiego mechów. Konstrukcje Polanii są pomysłowe i mobilne (z wyjątkiem najcięższego PZM-25 Tur, nawiązującego wyglądem do polskiego bombowca PZL.37 Łoś). Przez mechy Saksonii aż przebija stłumiona złość i junkierska duma. A wielkie maszyny Ruswicii są twarde i niewzruszalne jak sumienie czekiści.

Zresztą **cała oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie.** Eksplozje są potężne, płomienie z miotaczy ognia ślicznie tańczą, domy pod ostrzałem ciężkiej broni popisowo się walą. Ale przede wszystkim niesamowity urok mają krajobrazy. Nie wiem co tu odegrało kluczową rolę – może dobór palety barw – ale grając mamy wrażenie, że to całe Zalesie czy Kołno, to wprawdzie leży w jakimś równoległym



► Nawet wiejska chałupa jest fortyfikacją.



wszechświecie, ale jednocześnie jest nam bardzo bliskie.

Naprawdę zgrabnie wypadła również oprawa dźwiękowa. O ile do odgłosów mechów czy wystrzałów broni po prostu nie można się przyćpić, o tyle Iron Harvest zaserwował nam również coś, czego w grach chyba jeszcze nie słyszeliśmy. A przynajmniej nie w takiej skali. Otóż jednostki z Republiki Polanii przemawiają do nas wprawdzie po angielsku, ale z naturalnym, polskim akcentem. Nie z jakimś generycznym akcentem wschodnioeuropejskim wzorowanym na rosyjskiej śpiewności, ale z prawdziwym, twardym, acz nieprzerysowanym polskim akcentem. Aż się wzruszyłem. Nawet jeśli ostateczna wersja gry będzie w pełni zlokalizowana, ja chyba pozostanę przy tej swojsko brzmiącej angielszczyźnie.

Nikogo zatem chyba nie zdziwi deklaracja, że **czekam na żelazne żniwa z rosnącą niecierpliwością.** Już przebieram nogami na myśl, że nasze mechy zrobią Ruswietom i Saskończykom dożynek! [CDA]

CIESZY

- ⊕ **dieselpunkowy klimat gry**
- ⊕ **świetnie przedstawione mechy**
- ⊕ **czerpanie rozwiązań z Company of Heroes i Dawn of War**

NIEPOKOI

- ⊖ **w niektórych miejscach niedopracowane animacje**

► PRODUCENT: ECHTRA GAMES
 ► DATA WYDANIA: NIEZNANA
 ► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (108 ZŁ)
 ► MULTI: DOMYŚLNIE OPCJONALNE, OBECNIE KONIECZNE

HACK 'N' SLASH • ZERO STRESU • BUDOWA FORTU

JUŻ GRALIŚMY!

■ Morduje i marudzi: **Cursian**

- Torchlight wraca!
- Jeee!
- Jako darmowe MMO!
- Buuu!
- A jednak będzie po staremu!
- Jeee!
- Ale nie do końca.
- ...Errr?

W ten oto niezbyt lotny, ale za to dość wymowny sposób można przedstawić ewolucję nastrojów wokół nowego Torchlighta. Ekipa Echtra Games, kiedy przejęła prawa do marki po odpowiedzialnym za poprzednie odsłony Runic, miała na nią zupełnie inny pomysł. W czasach, gdy gra nosiła jeszcze miano Torchlight Frontiers, była planowana jako darmowe MMO z mikrotransakcjami. Zbiorowy pomruk niezadowolonych sprawił jednak, że kroczone po kroczeniu zaczęto wycofywać się z tamtego pomysłu, aż wreszcie triumfalnie

dodatkowe złotówki za dopalacze do świadczenia i im podobne bezceństwa. Problem jest zdecydowanie bardziej złożony i dużo głębiej zaszyty, bo dotyczy samej konstrukcji gry.

Zapomnijcie o długich wyprawach do tradycyjnych, wielopoziomowych lochów. **W spadku po Frontiers, „trójka” odziedziczyła orientację na krótkie sesje z doskoku.** Żeby było jasne: nikt nie zabroni wam siedzieć przed monitorem godzinami – rzecz w tym, że poszczególne mapki czy zadanka to kwestia maksymalnie kwadransa czy dwóch. To nie Diabło z jego długaczynymi katakumbami, które trzeba było lyknać

„na raz” albo zaczynać od nowa (no, ewentualnie od portalu). Szybko nauczyłem się więc wypychać kolejne sesje pomiędzy inne aktywności. Zalogować się, trzasnąć szybkiego questu, zebrać łupy, brać się za obiad. Siąść do komputera, zaliczyć kolejny wypad, zagrać meczek w HotS-a.

Kalkulator się nie przyda

Inna sprawa, że może to i dobrze, bo **na tym etapie walki nie są specjalnie angażujące czy złożone** (nie mylić z proste – pod względem poziomu trudności to raczej

standard). Źródeł takiego stanu rzeczy należy upatrywać w dwóch kwestiach. Po pierwsze kolorowa horda przeciwników leci po prostu na ciebie z wrzaskiem i niespecjalnie garnie się do używania jakichkolwiek zdolności, aur czy odporności, choć bywają oczywiście wyjątki. **Przyspieszonego bicia serca nie wywołują nawet bossowie:** raz, że w większości na dobrą sprawę są po prostu większymi, bardziej wytrzymałymi wersjami zwykłych pacholków, dwa, że kiedy już zdecydują się na coś bardziej wymyślnego, usłużnie oznaczają zagrożony obszar i dają całe wieki na reakcję. Od drugiego aktu, czyli po kilku godzinach zabawy, zaczyna być coraz ciekawiej, ale nie ma co niestety liczyć na cuda.

Sporo jęków wzbudzi też pewnie **niezbyt rozbudowany system rozwoju postaci.**

To, że nie można przydzielać punkcików do siły, zręczności i tak dalej jakoś przeboleję, bo i tak nie było w tym głębszej filozofii. Gorzej, że **drzewka talentów są przeraźliwie wręcz skąpe.** Poszczególne bohaterowie dysponują zaledwie dwoma, a każde składa się z paru zdolności na krzyż. Do tego dochodzą odblokowywane raz na ćwierćwiecze „pasywki”. Smutek i żal koją relikwie, czyli rozwijające się z czasem ulty (kilka do wyboru), które stopniowo odblokowują dodatkowe zdolności podstawowe. Dobrze choć, że mechanicznie ataki są

To niezła gra, ale zdecydowanie nie dla hardkorowców.

ogłoszono, że Frontiers idzie do piachu, a na jego miejsce ukaże się zdecydowanie bardziej tradycyjna „trójka”. Problem w tym, że dawne dziedzictwo jest jednak wyraźnie odczuwalne.

Jeden poziomik w przerwie na kawę

Spokojnie – mikrotransakcje definitywnie odeszły do piekła, z którego wypelzły (przynajmniej w wersji, którą ogrywałem) i po tym jak wyłożycie żądaną kwotę na „pudełko”, nikt nie wyciągnie już łapek po



▶ Jest hack and slash, są i pajaki.

▶ Miasto to jedyne miejsce, w którym można spotkać obcych graczy.

▶ Jedno z dwóch drzewek rozwoju. Zdecydowanie nie wygląda dumnie.

nieźle pomyślane i wzajemnie na siebie wpływają. W przypadku mojego blaszaka(*) mogłem pójść w walkę wręcz lub obsługiwać działka obrotowego, a niezależnie od tego, co bym zrobił, zabawa sprowadzała się do zarządzania ciepłem: część ataków je generowała, reszta redukowała, pozwalając na dalsze szaleństwa bez obaw o przegrzanie. Nic w tym odkrywczego, bo wzblizony sposób działa choćby większość klas w WoWie, ale sprawdza się nieźle.

To, co znaczy, że nędza?

Niekoniecznie. Wiele zależy od tego, czego oczekujecie. Siadając do Torchlighta III, musicie mieć świadomość, że to nie Path of Exile czy wspomniany po wielokroć Diabł – drżące palce nie będą ślizgały się po złanej potem klawiaturze, a bliski przeciążenia mózg nie będzie musiał w pośpiechu dobierać właściwego do danej sytuacji sprzętu czy biec się godzinami na rozsądną ścieżkę rozwoju postaci. **To gra, którą najlepiej określa słowo „beztresowość”.** Dla mnie hack 'n' slash zawsze były odskocznią od upierdliwego dnia i sposobem na odmłodzenie, więc w grach Blizzarda zwykle śmiało wybierałem najniższe poziomy trudności, żeby po prostu spuścić trochę pary i zaklikać na śmierć paręset słabiaków przed snem. W tej roli Torchlight III

sprawdza się dobrze, ale przestrzegam: wyzwanie tu nie znajdziecie.

Pozostaje jeszcze jedna dość kłopotliwa kwestia. Zapowiadając przeskok z Frontiers na „trójkę”, ludzie z Echtra Games obiecywali, że tryb sieciowy będzie w pełni opcjonalny, a samotnicy będą mogli bawić się, jak lubią najbardziej. Docelowo być może faktycznie tak będzie, a w chwili, gdy to piszę, podpięcie do sieci jest obowiązkowe. Na szczęście nie jest tak, że inni gracze płaczą się pod nogami i zagarniają sprzed nosa łupy i potwory. Ci, którzy nie mają ochoty na towarzystwo, obcych spotkają tylko w miastach – by zobaczyć ich w strefach bojowych, należy wcześniej stworzyć z nimi drużynę.

Wypada też dodać, że gracze dość powszechnie narzekali na problemy z wczytywaniem poziomów oraz wadliwym teleportowaniem i faktycznie raz czy dwa zamiast trafić tam, gdzie chciałem, wylądowałem w okolicy przeznaczonej dla znacznie bardziej rozwiniętych postaci. Bywało, że gra nie zaliczała mi też zadań i musiałem je zaczynać od nowa, ale zakładam, że w chwili gdy to czytacie, to już wszystko historia, bo im dłużej grałem, tym podobne wysoki zdarzały się rzadziej.

Na tym etapie Torchlightowi III dość daleko do ideału, co zresztą wyraźnie nie

spodobało się graczom. W chwili oddawania tego tekstu do druku zaledwie 43% z około 3600 opinii na Steamie było pozytywnych, co sugeruje porażkę. Osobiście nie podchodzę do tego aż tak ostro, bo **pykało mi się całkiem przyjemnie, ale być może w tym właśnie tkwi sęk: „pykało” a nie „grało”,** bo głębi tu tyle co w wynurzeniach dresiarza. Do premiery jednak jeszcze daleka droga, więc wiele się może zmienić.

[CDA]

PS Uważajcie na przedmioty typu Lifebound. Są znacznie lepsze od normalnych, ale jeśli coś was ubije, bezpowrotnie znikną. Radzę więc zawsze mieć na podorzędziu standardowe zamienniki. Za pierwszym razem nie byłem przygotowany i po śmierci musiałem stawać do boju strasząc gołą... blachą. Jak to robot.

CIESZY

- ▶ łupie się całkiem przyjemnie
- ▶ cieszy oko

NIEPOKOI

- niewielkie możliwości rozwoju bohatera
- prosta mechanika nie przypadnie do gustu hardkorowcom
- bugi związane z nieprawidłowym wczytywaniem poziomów czy niezaliczaniem zadań

Zbuduj sobie fort

Stosunkowo szybko w grze można zdobyć własny fort, który następnie można meblować i ulepszać za pomocą wyszabrowanych po drodze materiałów. Mowa zarówno o czystej kosmetyce jak i bardziej użytecznych obiektach w rodzaju stołu do zaklinania ekwipunku. Swoimi włościami można się potem pochwilić przed zaproszonymi graczami.

► PRODUCENT: EXPLOSM ENTERTAINMENT

DATA WYDANIA: LATO 2020

► JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ

► MULTI: NIE

POINT&CLICK • KOMIKS • CZARNY HUMOR

JUŻ GRALIŚMY!

CYANIDE & HAPPINESS FREAKPOCALYPSE



■ Klika sobie: Cerebrum

Dawno temu, w 2005 roku, świat ujrzał projekt, którego nikt nie potrzebował, ale każdy podskórnie pragnął.

Czterech autorów komiksowych o niezbyt wysublimowanym poczuciu humoru założyło stronę o nazwie explosm.net. Następnego dnia od momentu pierwszej publikacji komiksowego paska o wdzięcznej, acz przewrotnej, nazwie „Cyanide & Happiness” piekło zamarzło. Od tamtego czasu autorzy obrazoburczych i niesmacznych komiksów C&H ślizgają się po tym diabelskim lodzie, co jakiś czas wpadając do przerębli wypełnionych grzesznymi dowcipami, z których to wylągają te najbardziej nieprzyzwoite.

Idziemy kijem mieszać piach

Z czasem radosna degrengolada zaczęła wylewać się poza sieciowe ramy i trafiła do konsumentów rozsmakowanych w czarnym humorze w formie zarówno analogowej, jak i w postaci gier wideo.

Jedną z nich jest właśnie przygotowywany przygodowy point & click. **Demo, które można było w połowie czerwca br. ogrywać na Steamie, od A do Z wpisuje się**

w typowe dla chłopaków z Explosm klimaty. Już od pierwszych chwil złapałam nie nostalgia. Poziom abstrakcji w Cyanide & Happiness – Freakpocalypse Part 1: Hall Pass To Hell jest taki, jak wieki temu, kiedy komiksy internetowe święciły triumfy, a przy tym popularne było publikowanie na kanale YouTube tzw. misheardów, do których zalicza się m.in. przeróbka Behemotha i Decade of Therion, w której to przecież lyżwiarz wie, że kotek odkopał prezent.

Zupełnie tak samo bohater pierwszej części klikacza, Coop McCarthy wie doskonale, że skoro na szkolnym korytarzu widzi drzwi z napisem „Dozorca”, to w środku na pewno znajdzie jakieś dziwaczne sprzęty do amputacji kończyn tudzież inne utensylia do przedłużania rzęs kaczkom. Tymczasem wchodząc do obojętnie której klasy, Coop podświadomie zdaje sobie sprawę także z tego, że zapewne spotka w niej nauczycieli, uczniów, albo wszystkich naraz, w różnych intrygujących – a na pewno niedwuznacznych – sytuacjach.

Nie śmiejmy się już, lol

Siedzi hydraulik, nie może wyruszyć – bo się śmieje (LOL). Tym wersem z alternatywnej wersji wspomnianego utworu Behemotha spokojnie można wprowadzić do fabuły przygodówki Cyanide & Happiness. Bo gracz niby wie, że wykonując możliwe w grze interakcje z bohaterami uniwersum C&H, tak naprawdę uczestniczy w maratonie obrzydliwości, kontrowersyjnych treści i sytuacji kosmosu... A jednak – **niby trochę się czerwieniąc przez fakt, że humor często jest isticie kloaczny – co rusz jednak parska ze śmiechu.** Opluwanie monitora nie jest tu ani trochę niesmaczne – doskonale wpasowuje się w całą otoczkę w grze.

Wspomniany Coop McCarthy szwenda się zatem po planszach żywcem wyciągniętych z komiksu, napotykając kolejne osobliwości – również znane z pierwowzoru. Zadaniem rudowłosego dzieciaka, którego nikt oczywiście nie lubi, jest przetrwanie do końca roku szkolnego bez większego uszczerbku na zdrowiu. Ot, standardowy scenariusz dla nastoletniego wyrzutka. Dochodzi tu jednak jeden haczyk – hulająca coraz bardziej apokalipsa.

Demo pozwala zajrzeć jedynie do kilku miejsc w szkole, pogadać sobie z bohaterami oraz zgromadzić kilka rzeczy przydatnych do rozwiązania zagadek. Z elementami otoczenia oraz innymi osobami można wchodzić w interakcję na trzy sposoby – przyjrzeć im się, zagadać, bądź wziąć.

Plugawość, pornografia, upodlenie, profanacja. To obrazy z(*)... gry opartej na komiksie C&H.

(*) Republika – Synonimy

W plecaku mamy kilka przegródek, a w nich zgromadzone przedmioty. **Napotykanie bohaterowie często mają dla nas zadania, które co wrażliwsze osoby mogą przyprawić o mdłości.** Na ten moment nie da się stwierdzić, jaki poziom trudności zagadek przygotowali twórcy, gdyż w demo „achievement achieved” otrzymywało się za najbardziej banalne wykorzystanie pierwszego napotkanego przedmiotu...

Kaka demona

Demo, prócz dostarczania całego wachlarza dialogów – od absurdalnych, przez niesmaczne, po zabawne lub połączenie tych trzech – nie rzuca zbyt wiele światła na całokształt produkcji. Jest kupa śmiechu? Jest. Są o kupie także żarty. I to by było na tyle. Co innego przynosi zaś podglądanie twórców, którzy co jakiś czas wrzucali do sieci filmiki z ogywania tytułu. Na tychże widać pokaźną liczbę lokacji do przemierzania i szerokie zastosowanie znajdowanych podczas eksploracji świata przedmiotów, które przydają się nie tylko do radzenia sobie z zagadkami. **Zaobserwować można też regularne zmiany odzienia bohatera, odblokowywane dzięki realizowaniu celów, do tego dochodzi sporo cutscenek, które są identyczne do komiksowych animacji umieszczanych na Explozm i YouTube oraz różne wersje zakończenia przygody.**

Warto zaznaczyć, że fabuła rozwija się zależnie od tego, jak radzimy sobie w grze, bo po drodze można

np. po prostu zostać pochłoniętym przez tytułową „freakapocalypse”. Twórcy wspominają też o zadaniach pobocznych, które nie są konieczne do przejścia gry, ale dostarczają bonusowej rozrywki w postaci jeszcze większych nakładów czarnego humoru. Dodatkowo za każde osiągnięcie przyznawane są odznaki – oczywiście odpowiednio dopasowane do klimatów cyjankowych. Produkcja zrealizowana jest z pełną obsadą głosową, częściowo znaną już fanom uniwersum C&H. Koneserom odgłosów wydawanych przez rozochoczone pary w akompaniamencie dźwięków z czeluści szkolnych toalet ścieżka dźwiękowa na pewno przypadnie do gustu. Pozostaje czekać na premierę (która teoretycznie ma odbyć się jeszcze tego lata) i liczyć na to, że poziom zagadek będzie równy natężeniu czarnego humoru.

Spotykam się z opiniami, że tak naprawdę zarówno gra, jak i komiksy Explozm, oprócz wywoływania salw nieadekwatnego do sytuacji śmiechu zmuszają też nieco do refleksji. I fakt, krótkie scenki pokazują wynaturzenia obecne na świecie, sarkastyczne uwagi podsumowują trudne tematy tabu. Oprócz tego, że twórcy nie czują żadnych powodów, aby powstrzymać się od naigrywania z uzależnień, dysfunkcji czy dewiacji, to jeszcze wymuszają niekiedy zastanowienie się nad pewnymi aspektami naszej egzystencji, pozostawiając czytelników i graczy z lekkim dyskomfortem.

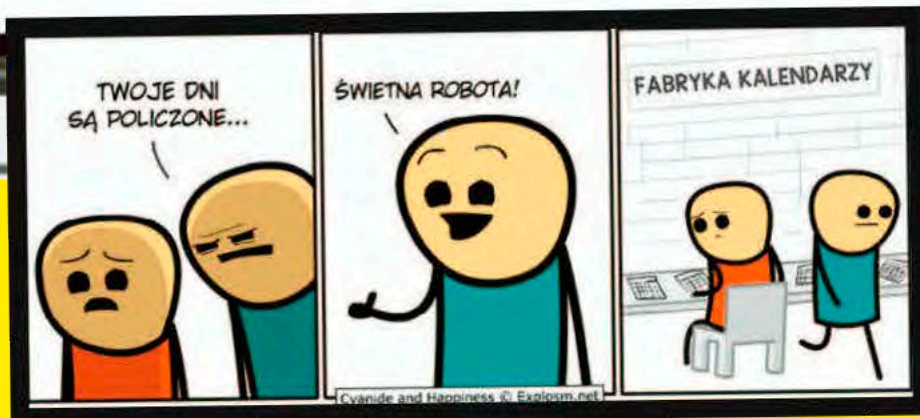
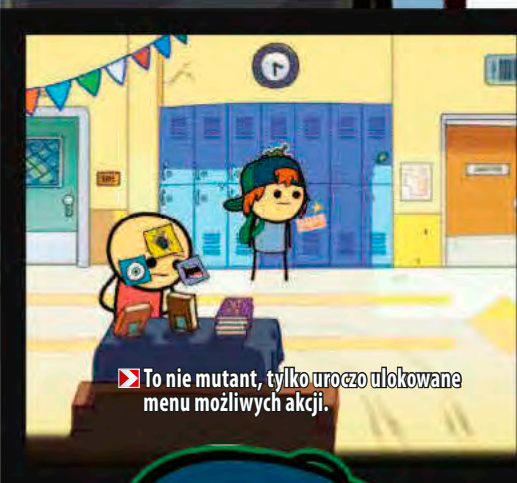
Czy jednak faktycznie produkcja ta przyniesie graczowi coś więcej, oprócz czasu spędzonego na zaznajamianiu się z niewysublimowanym poczuciem humoru twórców C&H, które generuje tyle samo znieśmaczenia, co parsknięcie śmiechem? Cóż, teraz tego po niej nie widać. Ale z drugiej strony – czy ten tytuł naprawdę musi wnosić coś więcej? [CDA]

CIESZY

- ☒ to faktycznie granie w komiksy Explozm
- ☒ mnogość (niekoniecznie) śmiesznych dialogów

NIEPOKOI

- ☐ brak informacji o liczbie części i dalszych etapach pracy nad grą
- ☐ nie zanoszą się na ambitne zagadki



Jeszcze więcej plugastwa

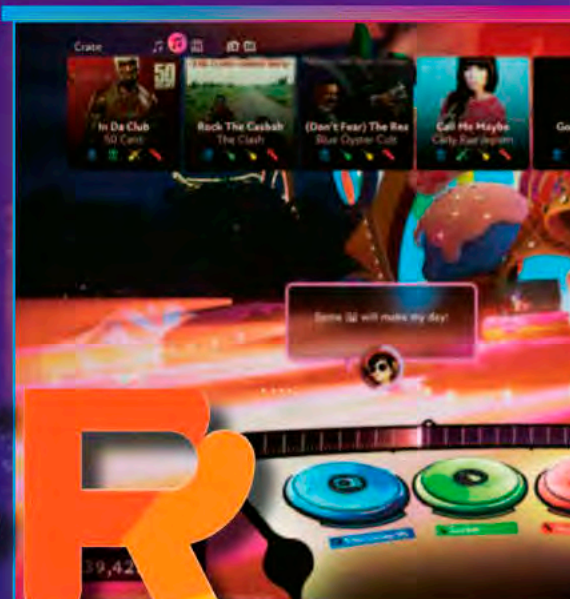
Fanom uniwersum stworzonego przez autorów Cyanide & Happiness raczej nie trzeba przedstawiać innych gier spowitych oparami cyjanku, ale przypadki chodzą po ludziach i może ktoś nie zdaje sobie sprawy z istnienia innych dobrodziejstw pełnych kontrowersyjnego humoru. Mamy więc Joking Hazard, grę karcianą, która została stworzona na bazie wielkiego zainteresowania gawiedzi, jakim cieszy się generator pasków komiksowych zamieszczony na stronie Explozm. Algorytm tworzą tu randomowe scenki, w których poziom nonsensu sięga niekiedy zenitu, natomiast obrzydliwości i dziwactwa przewijają się w nich w zasadzie zawsze – w grze to uczestnicy losują karty i układają je w obrazoburcze scenki. Sukces Joking Hazard zachęcił twórców do pójścia dalej i opracowania planszówki, tym razem oscylującej wokół dylematów moralnych (sprawdźcie Trial by Trolley na Kickstarterze). Poza tym istnieje też Rapture Rejects, w której gracie w systemie battle royale walczą o przetrwanie w realiach zapożyczonych z komiksów C&H.

► PRODUCENT: HARMONIX
 ► DATA WYDANIA: JESIEŃ 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: POCZekać
 ► MULTI: BRAK

MUZYCZNA • DJ • TWORZENIE MUZYKI

JUŻ GRALIŚMY!

FUSER



■ Z rytmem walczy: **Ninho**

Choć możliwości tworzenia własnej muzyki wydają się w Fuser niemal nieograniczone, to najbardziej obawiam się, jak długo gra będzie w stanie „kręcić” osoby bez zacięcia DJ-skiego. Choć przez kilka godzin dema bawiłem się doskonale.

Szeroko pojmowane brzmienia elektroniczne nie są pierwszym (ani nawet drugim) wyborem na mojej playliście, a mimo to na scenie, podczas tworzenia setów nie mogłem powstrzymać bujania się w rytm muzyki. **Miksowanie kilku utworów jednocześnie daje naprawdę dużo frajdy.** Gra jest zaprogramowana w ten sposób, że nawet jeśli niespecjalnie wiemy, co robimy, całość brzmi nieźle. Przynajmniej wedle mojego, niewprawionego ucha.

DJ, play that beat!

Wprawdzie pisałem o tym w zapowiedzi sprzed dwóch numerów, ale wspomnę i tutaj: Fuser powstał na zgłiszczach Dropmix(*) – na polu analogowej gry, do której wykorzystywano specjalny kontroler-konsole, karty z czipami NFC i aplikację na smartfony. Pomysł okazał się niewypałem i wizja wieloletniego rozwoju Dropmix (dodatkowe karty z muzyką miały być



Jednocześnie jednak zrezygnowali z podstawowej kwestii, która od zawsze wyróżniała ich gry, czyli specjalnego kontrolera. Decyzja w moim odczuciu niezrozumiała, by nie napisać – błędna. Tym, co

hitem wielu imprez i niestety trudno mi sobie wyobrazić, by Fuser powtórzył ten sukces. Potencjał widzę jedynie w tym, by gra robiła za interaktywną, miksowaną playlistę, ale to raczej pobożne życzenia. Harmonix siły swojego tytułu upatruje jednak w czymś zgoła innym – możliwości zapisywania własnego setu i udostępniania go innym. Na papierze brzmi nieźle, ale i w tym wypadku trudno mi uwierzyć, że Fuser będzie hitem YouTube'a niczym Guitar Hero. Nawet najlepszy mix nie będzie nigdy bowiem tak imponujący, jak „Through the Fire and Flames” zagrane bezbłędnie na najwyższym poziomie trudności.

To najambitniejsza gra studia, ale czy lepsza niż Guitar Hero?

sprzedawane w osobnych, tematycznych taliach) legła w gruzach. Ludzie w Harmonix wdrożyli więc plan B i zaczęli pracę nad w pełni zdigitalizowaną wersją gry.

przemawiało do laików w przypadku Guitar Hero czy Rock Banda, były plastikowe instrumenty służące do grania. Szczególnie ta druga produkcja była/jest

(*) Zainteresowanych sposobem działania Dropmix, odsyłam do CDA 06/2020, w którym poświęciłem temu zdecydowanie więcej miejsca.

(**) Tak, to ten utwór, który towarzyszy pojawieniu się Mr. X w wielu filmkach z RE2 na YouTube.

Zrealizowanie próśb dwóch klubowiczów z jednym zamachem daje kombo punktowe.



Mam również wrażenie, że twórcy zdecydowanie przeceniają wartość sporych możliwości personalizacji wirtualnego DJ-a i całej sceny. Gdy w rozmowie ze mną podkreślali, że będziemy mogli wyrazić siebie poprzez ubiór, w mojej głowie kołatało się tylko pytanie: „...i co z tego?”. Najmocniejszą kartą przetargową, którą twórcy będą mogli utrzymać przy Fuserze graczy, będzie mnogość melodii. Na to bowiem nie powinniśmy narzekać.

Gra muzyka

W udostępnionej mi wersji do dyspozycji miałem 31 utworów – od klasyków z lat 70-80, aż po największe hity 2019 roku. Docelowo w grze znaleźć ma się 100 piosenek, a najpewniej ta lista będzie rozbudowywana jeszcze o DLC. Nawet przy obecnej puli możliwości zabawy są całkiem spore. Szczególnie że **podstawowa obsługa konsoli jest banalnie prosta** – podzielona została na cztery gramofony, na każdym możemy położyć płytę. A właściwie wybrać jedną z linii melodycznych danej piosenki. Do wyboru mamy: perkusję, bas, motyw wiodący (do którego dostosowuje się reszta ścieżek) oraz wokół. Upuszczamy winyle i... dzieje się magia.

**Harmonix należy się największe uzna-
nie za to, jak wszystkie utwory dosto-**

Tryb imprezowy

Mam nadzieję, że Harmonix doda do gry AI, któremu będzie można wybrać playlistę, wskazać kilka zaleceń odnośnie do setu i pozwolić sztucznej inteligencji zabawić nas podczas imprezy. Dobrym pomysłem, choć najpewniej bardzo trudnym do zrealizowania pod względem technologicznym, byłaby możliwość wrzucania do Fusera własnych utworów – kupionych choćby w Apple Music. Zdecydowanie wydłużyłoby to żywotność gry i pozwoliłoby mi uwierzyć w sukces produkcji.

sowują się do aranżacji. Niestety developerzy nie chcieli mi zdradzić, jaka technologia stoi za tak dobrym dostosowywaniem kilku utworów do siebie. To tym bardziej imponujące, że nic nie stoi na przeszkodzie, by „In Da Club” 50 Centa wymieszać z przebojem lat 70. – „(Don't Fear) The Reaper” Blue Oyster Cult, a całość doprawić wokalem Whitney Houston i charakterystycznymi bębnami z „X Gon' Give It To Ya” DMX-a(**). W teorii – muzyczna katastrofa, w praktyce brzmi świetnie. Szczególnie, że **w trybie freestyle można całkowicie zmieniać aranżację, tonację czy tempo. Możliwości wydają się nieograniczone** i początkowo przytłaczają, jednak do zabawy wystarczą podstawowe opcje.

Graj, jak ci każą

Gameplay naturalnie rozszerzany zostaje o kolejne wraz z postępem kampanii. W demie – poza trybem freestyle – udostępniono mi tutorial i jeden z pierwszych poważnych setów. W obu, poza czystą didżejką, trzeba było także odhaczać kolejne bullet pointy: a to wpasować do miksu płytę z muzyką country, a to znowu przez chwilę grać jedynie przy użyciu ścieżek perkusyjnych i basu. W ten sposób gra uczy nas, jakie style pasują do siebie, pozostawiając wciąż sporą swobodę.

Mało? Dodajcie do tego próśby z widowni oraz kilka syntetycznych instrumentów, na których możemy grać, a także samplera, za pomocą którego można nagrać pętlę i dorzucić ją na miksu. To wszystko oczywiście z odpowiednim wyczuciem – nad konsolą znajduje się podziałka, która pozwala nie tylko idealnie wejść w bit, ale zmienić ścieżkę jednej piosenki na inną jak najpłynniej. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by wrzucać płyty bez zastanowienia, jednak poważnie ucierpi na tym nasz wynik punktowy.

Na papierze brzmi skomplikowanie, w rzeczywistości jest bardzo proste i... wciągające. Jak już wspomniałem na wstępie, w żadnym wypadku nie jestem fanem brzmień klubowych, jednak kilka godzin w Fuserze minęło mi bardzo szybko. Szczególnie że gra ma świetny system nagradzania – bardziej niż wynik punktowy motywowało mnie to, że moje sety brzmiały coraz lepiej. Nawet podczas pisanie tego tekstu na drugim monitorze odpaliłem sobie grę w trybie freestyle, by posłuchać muzyki. Problem polegał na tym, że za każdym razem, gdy chciałem tylko szybko zmienić aranżację, spędzałem przy konsoli kilkanaście minut, bawiąc się brzmieniem.

Biorąc pod uwagę fakt, iż twórcy nie pokazali w tym demie pełni możliwości gry i trzymają kilka asów w rękawie, nie wątpię, że będzie to największa i najbardziej zaawansowana produkcja w historii Harmonix. Czy osiągnie sukces porównywalny z Guitar Hero czy Rock Bandem? Bardzo chciałbym w to wierzyć. [CDA]

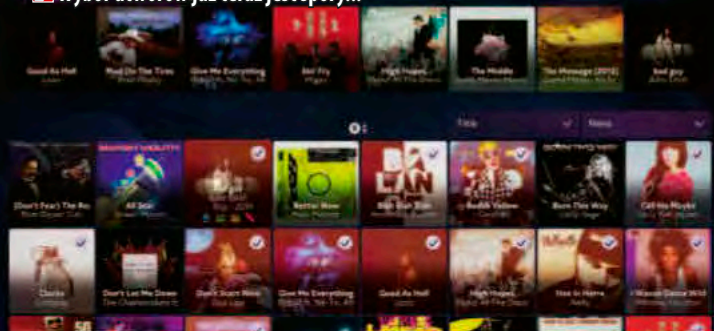
CIESZY

- + ogromna przyjemność z didżejki
- + niemal nieograniczone możliwości mikśowania
- + genialna technologia stojąca za dopasowywaniem aranżacji, tonacji i tempa utworów do siebie
- + możliwość nagrywania i udostępniania własnych setów
- + sporo utworów

NIEPOKOI

- zdecydowanie mniejszy potencjał imprezowy niż w przypadku Guitar Hero czy Rock Banda
- na jak długo przyciągnie do siebie graczy niezainteresowanych didżejką?

Wybór utworów już teraz jest spory...



...podobnie jak możliwości personalizacji sceny.



► PRODUCENT: PATHEA GAMES
 ► DATA WYDANIA: LATO 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: PROLOG NA STEAMIE
 ► MULTI: BRAK

LOGICZNA • JAWA CZY SEN?

JUŻ GRALIŚMY!

► Odmalowana w ciepłych barwach wyspa kojarzy się z Rime, ale spędzamy na niej niewiele czasu.

► Czekaj na rozwinięcie tej historii: **Eugeniusz Siekiera**

Rajska wyspa, na którą trafia nasza bohaterka, przywołuje na myśl Rime i The Witness, a umowne, zbudowane z prostych brył otoczenie przypomina mi o rodzimym Bound. Pierwsze skojarzenia są pozytywne, ważniejsze jednak, że Ever Forward trzyma w zanadrzu kilka autorskich pomysłów.

Przejmuję kontrolę nad Mayą, niepozorną dziewczynką zawieszoną gdzieś między rzeczywistością a światem wyobraźni i sennych majaków. Rozglądam się po najbliższej okolicy. Wyspę odmalowano w pastelowych, ciepłych barwach; jak okiem sięgnąć – przestrzeń skąpana w zieleni i żółci, gdzieś tam usiana białą-niebieskimi skałami. Jednak kilka miejsc na niewielkiej wysepce odstaje od

znaleźć się w sytuacji bez wyjścia, więc powrót do punktu startowego i tak może okazać się konieczny.

W omijaniu przeszkód pomagają mi kostki, które materializują się przy specjalnych panelach. Te służą również do odwracania uwagi, bowiem można nimi rzucać, by na kilka sekund zmylić skanery czujnego robota. Sytuacja się komplikuje, gdy mamy

go punktu spaczenia. Można tam też trafić na ledwie widoczne bariery, które przy próbie sforsowania informują, że w prologu do danego obszaru nie mam dostępu.

Ever Forward ma stosunkowo proste mechanizmy, ale na ich bazie udało się stworzyć pakiet szalenie zmyślnych wyzwań logicznych, przy których nie raz i nie dwa trzeba na moment przystanąć, mimo że to dopiero wstęp do właściwej opowieści. Pytanie, czy projektantom wystarczy wyobraźni, by z tak skromnej palety klocków zbudować odpowiednio zróżnicowaną kampanię, która nie pęknie po dwóch godzinach, a jednocześnie będzie odpowiednio wciągająca. Jeśli dojdą nowe pomysły na konstruowanie łamigłówek, powinno być dobrze. Na chwilę obecną jestem ostrożnym optymistą. [CDA]

CIESZY

- **ascetyczna, ale stylowa grafika**
- **dobre zaprojektowane łamigłówki**
- **liczne retrospekcje sugerują, że fabuła też będzie istotna**

NIEPOKOI

- **dość skromne mechanizmy – jeśli nie dojdą nowe, gra szybko stanie się powtarzalna**
- **można doprowadzić do sytuacji bez wyjścia, co wymaga resetowania zagadki**
- **sterowanie jest momentami ociężałe**

Stosunkowo proste mechanizmy i pakiet zmyślnych wyzwań logicznych.

resetu. Miast soczystej trawy czai się tam mrok. To miejsca, które trzeba „naprawić”.

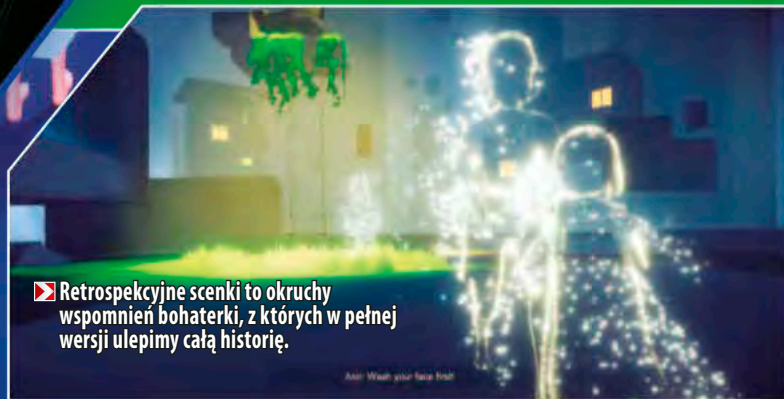
Układanki w próżni

Po dojeździe do takowej anomalii zaliczam czasoprzestrzenny skok i ląduję w minimalistycznej, surrealistycznej scenarii zawieszonych w próżni kamiennych bloków. Tam też toczy się właściwa rozgrywka, czyli zaliczanie kolejnych wyzwań logicznych. **Każda zagadka rozgrywa się na niewielkiej przestrzeni i polega na przedostaniu się do wyznaczonego punktu.** Przeszkadzają w tym ruchome platformy, bariery energetyczne oraz wyczulone na ruch i dźwięk drony strażnicze, które w razie porażki w jednej sekundzie resetują cały układ i muszą zaczynać od początku. Własnoręcznie ustawiane checkpointy bywają pomocne, ale trafiają się wyzwania, w których można

do omięcia kilku strażników albo drogę zasłaniają nie jedna, nie dwie, ale trzy zapory energetyczne, a liczba dostępnych kostek jest ściśle limitowana. I choć część łamigłówek można rozwiązać na kilka sposobów, czasem trudno wpaść choćby na jeden z nich.

Potencjał jest, ale czy to wystarczy?

Każde zaliczone zadanie skutkuje krótką retrospekcją, w której Maya raz jeszcze przeżywa jakąś scenę z przeszłości, najczęściej z udziałem wiecznie zapracowanej matki. Trudno wyrokować, jak głęboko ma sięgać opowieść zagrzebana w zagubionych wspomnieniach bohaterki, wydaje się jednak, że obok zaliczania wyzwań logicznych równie istotne będzie odkrywanie przemyczonej w tle historii. Po powrocie na główną wyspę szukam kolejnej-



► Retrospektywne scenki to okruszki wspomnień bohaterki, z których w pełnej wersji ulepimy całą historię.

► PRODUCENT: MOJIKEN STUDIO
 ► DATA WYDANIA: NIEZNANA
 ► JAK ZAGRAĆ: DARMOWY PROLOG NA STEAMIE
 ► MULTI: BRAK

SURREALISTYCZNA • NARRACYJNA PRZYGODÓWKA • NOSTALGIA

- when -
Past
 was around

JUŻ GRALIŚMY!

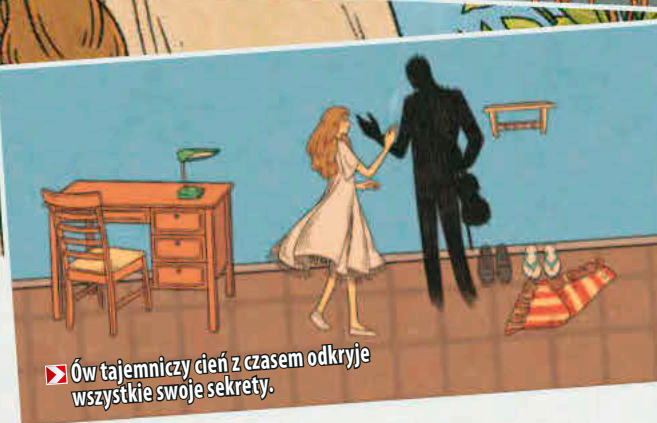
Ból, miłość, niejasna przeszłość i jeszcze więcej bólu. Niech Was nie zwiedzie pastelowa grafika, to będzie raczej smutna gra.



► Nieładnie tak czytać cudze pamiętniki!



► Ów tajemniczy cień z czasem odkryje wszystkie swoje sekrety.



■ Wierzy, że jakoś to będzie: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Opowiadanie o When the Past należy zacząć od historii, a raczej od jej bardzo ogólnego zarysu. **W grze nie ma słów, a za narrację służą skromne animacje**, w czym produkcja nieco przypomina Florence. Ekran stopniowo zapełnia się znaczeniami – najpierw jest pusty, przedstawia tylko młode dziewczę, które uwalnia z klatki cień w kształcie człowieka. Cień ów przybiera kształt... humanoidalnej sowy, co w moim odczuciu jest co najmniej dziwaczne.

Potem świat wokół obrasta w przedmioty, najpierw jest to bezosobowa sypialnia, potem gabinet, z coraz większą liczbą zdjęć i pamiętek. Sowa i dziewczyna zwykli spędzać tu czas razem, a ich życie przypominało sielankę.

Klucz do przeszłości

Zagadki są dalekie od skomplikowanych abstrakcyjnych łamigłówek jakie pamiętam z The Curse of Monkey Island ani nie wplatają się w dłuższą opowieść jak np. w The Broken Sword. To jest zupełnie inna bajka i mam nadzieję, że będzie czymś więcej niż bezmyślnym mizianiem myszką po zakamarkach, jak to ma miejsce w standardowej HOP-ie (hidden object puzzle adventure – dop. red.). **Jednorazowo mamy dostęp do jednego pomieszczenia i zawsze cel jest ten sam** – odnaleźć ukryte gdzieś w szufladzie albo pod poduszką pióro, które z jakiegoś powodu jest niezmiernie istotne dla Eddy. Standardowo w tego typu produkcjach wywracamy meble do góry nogami i dopasowujemy elementy łatwych układanek. Nie jest to

nic, co dorównywałoby złożonością takiej Phantasmagorii. Stopniem trudności When the Past nieco tylko przewyższa Chuchela.

Dopływamy do brzegu

When the Past Around jest **spokojną grą z wolno rozwijającą się akcją, w której może, ale nie musi, pojawić się jakiś załazek dramatu**. Dostępny w ramach demo prolog nie zdradza wiele na temat fabuły, chociaż końcówka wydaje się niepokojąca.

Trochę się obawiam, że historia okaże się bląhą opowieścią o tym, jak radzić sobie ze stratą ukochanej osoby i w sztamkowy sposób przeprowadzi nas przez wszystkie etapy żałoby. Oczywiście nie twierdzę, że nie da się takiego tematu dobrze opowiedzieć, ale trzeba czegoś więcej niż kliwka muzyki i garść pastelowych rysunków, by do mnie dotrzeć. Tym, co mnie w grach opartych na narracji drażni najbardziej, jest niezdarność w wywołaniu współczucia dla bohatera. [CDA]

CIESZY

- przyjemna grafika
- logiczne zagadki

NIEPOKOI

- ☐ na siłę tajemnicza
- ☐ istnieje ryzyko, że będzie najzwyczajniej w świecie nudna

Tytuł w stylu: „cokolwiek”

Przy okazji WtPWA nawinęła mi się luźna myśl: zwróćcie uwagę, jak bardzo powtarzalne i schematyczne są często tytuły gier wideo. Slasher albo gra akcji krąży wokół słów: Dark Devil's Blood Boiling in Dying Hell, strategia to wszystko, co można znaleźć w książkach Asimova, zaś indyki mają tytuły, które nie znaczą nic, bo ich twórcy wymyślili je będąc w innym stanie świadomości. Tytuły przygódówek przypominają mi okładki tanich romansideł albo książek Margit Sandemo. Gracze mają prawo czuć się zagubieni... ale o tym więcej innym razem.

Okiem Cerebrum



Gra to efekt programu opracowanego przez Mojiken Studio, w którym chodzi o próbę opowiadania historii bez użycia słów. Oprawa audiowizualna jest na naprawdę wysokim poziomie. Sposób przedstawienia postaci kojarzy mi się nieco z grafikami Chiary Bautisty – zagrywka z woalowaniem emocji związanych z dziwnym tworem z cieni i nadawanie tej bestii cech „osowowości” bardzo przypadły mi do gustu. Gra z pozoru wydaje się bląha, bo zagadki wyglądają na jedynie dodatek do historii. Ale jej clou jest inne – bohaterka nie mieszka w sielskim domku, bo tak naprawdę osadzona jest w surrealistycznym świecie, który jest pograniczem wspomnień i teraźniejszości. Są one przemieszane, dlatego wiele drzwi jest zamkniętych i trzeba je otworzyć, by zrozumieć znaczenie kadrów przewijających się na ekranie. Rozwiązując zagadki, mamy pomóc naszej bohaterce odnaleźć się w nowej rzeczywistości, pogodzić z nieodkrytymi sprawami. Sami zaś w ten sposób zrozumiemy, kim – lub czym, jest owa Sowa. Więcej niż z samego demo można wywnioskować ze sneak peeka, jaki twórcy opublikowali na YouTube. Widać, że świat jest bardziej rozbudowany, a zagadki liczniejsze, jednak ich poziom to wciąż bułka z masłem – którą Edda musi posmarować i zjeść. Albo napić się herbaty. W każdym razie fabuła rozwija się miarowo, powoli zaznajamiając gracza z nuanсами życia dziewczyny.

► PRODUCENT: MECHANISTRY
 ► DATA WYDANIA: JESIEŃ 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
 ► MULTI: BRAK

EKONOMICZNA • CITY BUILDER • BOBRY

Timberborn

JUŻ GRALIŚMY!

► Buduje karuzelę dla bobrów: **9kier**

Istnieją gry ekonomiczne takie jak Frostpunk, które przykuwają gracza do fotela i sprawiają, że nieustannie poci się z nerwów. Istnieją też takie jak Timberborn, w których można przez dobrych kilka minut bez konsekwencji nie patrzeć na ekran.

Oczywiście nie polecam tego, zwłaszcza na początku. W powstającej produkcji polskiego studia Mechanistry – w której **bobry wnoszą urokliwą drewnianą osadę, budując tartaki, drukarnie i karuzele** – kluczowe jest jak najszybsze ogarnięcie pól z marchwią (ewentualnie z ziemniakami, ale do nich potrzeba grilla). Warzywa rosną przez kilka dni i z tego powodu raz, przynajmniej się, zaczynałam

rozgrywkę od nowa, gdyż jeden z gryzoni umarł z głodu, kiedy dopiero uczyłam się interfejsu i podstawowych mechanizmów. Najdłużej zajęła mi nauka rozmnażania zwierzaków – ale okazało się, że wystarczy zapewnić im domki zamiast naziemnych posłań, by po mieście wkrótce zaczęły hasać roślinożerne szkraby. Kilka godzin później po drogach chodziło już siedemdziesiąt bobrów, po czym gra podzięko-

wała mi za zapoznanie się z wczesną wersją i uczuliła, że tak duża populacja może powodować zaciachy. (Swoją drogą, jeśli twórcy nie chcą klimatu z Don't Starve, powinni zdecydowanie pomyśleć o jakiejś antykoncepcji).

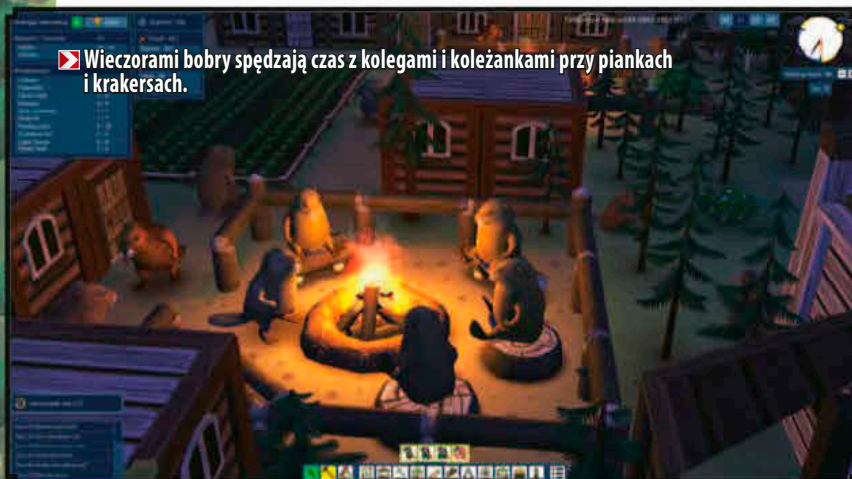
A bóbr siedzi...

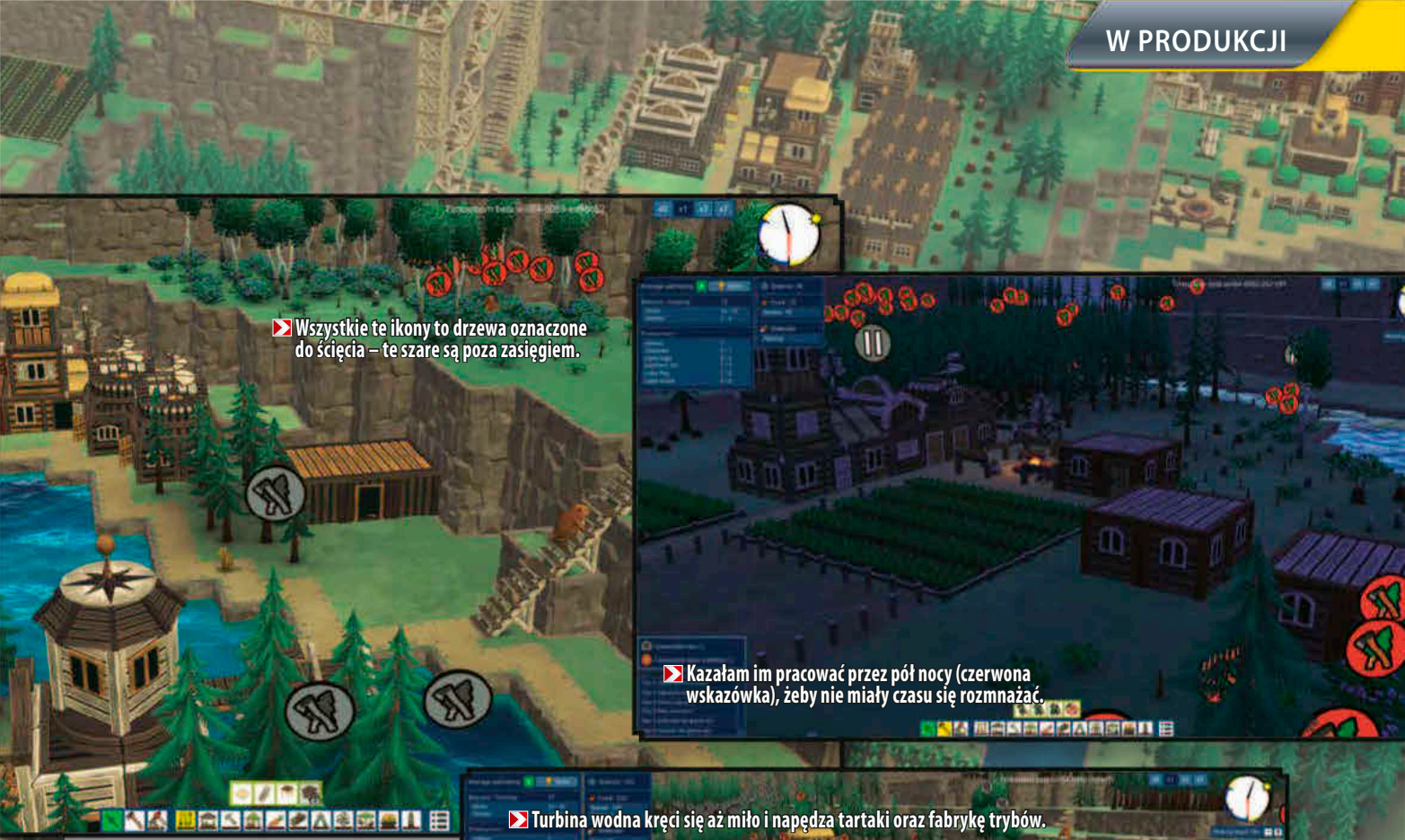
Czas spędzony z Timberborn okazał się **zaskakująco przyjemny, choć gra nie jest przełomowa pod żadnym względem**. Nie należy spodziewać się tu ani złożonych ekonomicznych zależności, ani mnóstwa zawartości. Gospodarka bobrów oparta jest na drewnie. Podstawowe budynki powstają z „surowych” bali, późniejsze wymagają pocięcia ich na deski czy stworzenia trybów (gears). Najdłuższe łańcuchy składają się na razie z trzech budynków (np. pole pszenicy, młyn i piekarnia), a i samych konstrukcji – zarówno dostępnych od razu, jak i tych odblokowywanych za punkty nauki zdobywane powoli w chatce odkrywcy – nie ma zbyt wielu. Najbardziej zaawansowane i najdroższe są monumenty, stanowiące odpowiednik cudów. **Byłoby fantastycznie, gdyby zaawansowane konstrukcje nie byłyby aż tak kosztowne**, bo nieraz miałam poczucie, że ceną w deskach i punktach nauki Mechanistry rekompensuje niewielką ilość zawartości.

Różne budowle zwiększają paski potrzeb bobrów – od podstawowych takich

Bobry mają swoje piekarnie. I swoje prasy drukarskie.

► Wieczorami bobry spędzają czas z kolegami i koleżankami przy piankach i krakersach.

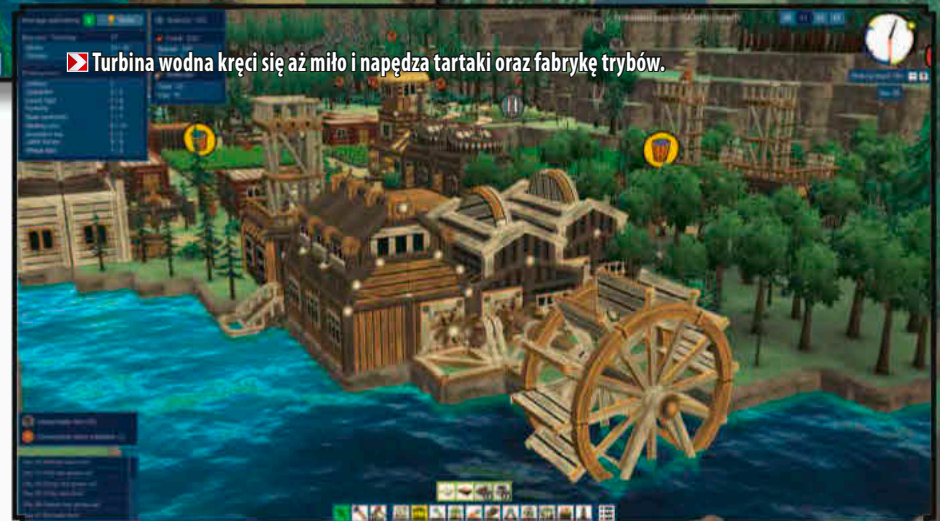




Wszystkie te ikony to drzewa oznaczone do ścięcia – te szare są poza zasięgiem.



Kazałam im pracować przez pół nocy (czerwona wskazówka), żeby nie miały czasu się rozmnażać.



Turbina wodna kręci się aż miło i napędza tartaki oraz fabrykę trybów.

jak głód i pragnienie, przez komfort (domy), estetykę (ozdoby), po duchowość (świątynia), wiedzę (książki) czy rozrywkę (karuzela). Spełnianie tych zaawansowanych nie jest konieczne, ale **zwiększanie średniego szczęścia gryzoni pozwala odblokować kolejne, bardziej wymagające rasy** – Eager Beavers więcej jedzą, ale potrzebują mało snu, a Fancy Beavers szybko się rozmnażają, lecz nie mogą żyć bez dekoracji w osadzie. W becie były trzy różnej wielkości mapy, wszystkie niestety podobne (wyjątkiem jest okazjonalny piach) – przydałyby się biomy, a co za nimi idzie zróżnicowanie jeśli nie mechaniczne, to przynajmniej wizualne. Standardowo też marzy mi się kampania, bo nie interesuje mnie wolne budowanie, ale jeśli miałabym dostać wszystko, czego pragnę, trzeba by przesunąć premierę o półtora roku.

...i zawija je w te sreberka!

Dlatego też choć developerzy zarzekają się, że to wczesna wersja i wszystko może jeszcze ulec zmianie, patrzę na takie deklaracje z przymrużeniem oka, bo gra powinna wyjść już jesienią. **Jeśli Timberborn ma zadebiutować planowo, należałoby się skupić na dopracowywaniu okazjonalnych bugów i oprawy** – a zwłaszcza w tej ostatniej kwestii sporo można poprawić. Budynki pozbawione są cieni, przez co mapa wygląda płasko, a poczynania bobrów (oprócz poruszania się) nie są animowane, przez co przykładowo pozyskiwanie drewna wygląda tak,

że zwierzak chwilę stoi przy drzewie, po czym ono znika. Na pewno przydałoby się dopracować czytelność zasięgów, bo teraz nie do końca wiadomo, gdzie kończy się realny obszar budowlany (można go wydłużać ścieżkami) i pracownicy gryzoni.

Jednego elementu Timberborn, rusztowań, nie przetestowałam wcale, bo skupiałam się na spełnianiu zaawansowanych potrzeb bobrów. Jak się okazuje, służą one nie do radzenia sobie – jak wcześniej myślałam – z ukształtowaniem terenu, lecz do układania budynków jeden na drugim. Moja osada była płaska i rozległa. Ominęła mnie więc cała zabawa z piętrowymi domkami, która mogłaby wprowadzić pewne zróżnicowanie do standardowego schematu „zajmij kawałek mapy, zapełnij go, a potem zajmij kolejny, bo znów brakuje ci miejsca”. Jednocześnie wyobrażam

sobie, że takie budowanie w pionie nastroczać musi mnóstwa problemów logistycznych. Jak Mechanistery z tego wybrnie, zobaczymy.

[CDA]

CIESZY

- + relaksująca rozgrywka
- + odnawialne źródło energii
- + bobry mogą czytać książki
- + mechanika budowania w pionie

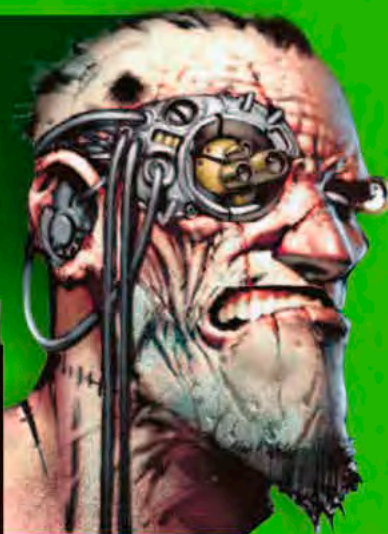
NIEPOKOI

- wysokie ceny odblokowywania i stawiania budynków
- niezbyt dużo zawartości
- pozbawiony większego znaczenia cykl dobowy
- nieczytelne zasięgi
- brak kampanii i antykoncepcji

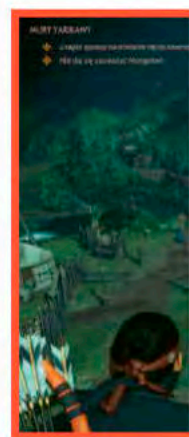
Liczba recenzji w tym miesiącu mogłaby wskazywać na to, że czas na mizerię i nadrabianie starszych tytułów, ale aż żal byłoby zostawić Jina samego przeciw tym wszystkim Mongołom i nie dać szansy nowej odsłonie Superhota, i nie przestraszyć się przy Song of Horror, i nie zrelaksować przy puzzlach i muzyce klasycznej, i... Zresztą sami zobaczcie! [enki]

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 16 GIER

GAME WALKER



GHOST OF TSUSHIMA



» AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA

» PS4

» STRONA: 42

Siekiera: List miłosny do miłośników kina samurajskiego. Z jednej strony sandbox, który urzeka swym settingiem i pocztówkowymi widokami, z drugiej mięsista gra akcji, w której walka jest czystą przyjemnością, nigdy zmorą i utrapieniem. Do misji wkrada się schematyzm (te poboczne potrafią solidnie zmęczyć), a niektóre elementy na pewno można było wykonać lepiej, ale nie bądźmy drobiazgowi. Wielka gra na dziesiątki godzin. Tak powinno się żegnać generację.

Ottom: Cały czas myślałem, że to takie kolejne Dark Souls w nowych ciuszkach,

ale kiedy usłyszałem, że bardziej Assassin, to jakoś mój hype na tę grę mocno spadł. Mam już serdecznie dość rzeczy Ubipodobnych, dla mnie to słaby wzorzec. Może zagram, jak kupię PS5, na razie wracam kończyć Sekiro. Po roku zbliżam się do 3%.

Smuggler: No to mam już drugą (po dylogii TLOU) grę, dla której gotów jestem rozważyć zakup konsoli Sony. Jak dojdę do pięciu, kupię.

Krigore: świetne, bez dwóch zdań, ale dalej czekam Ghost of Fukushima. Wyobrażacie sobie spin-offa Stalkera w japońskich realiach? Boże, na samą myśl mam ochotę grać i grać... :)

SUPERHOT: MIND CONTROL DELETE

► AUTOR: ENKI
► PC PS4 XBO
► STRONA: 50

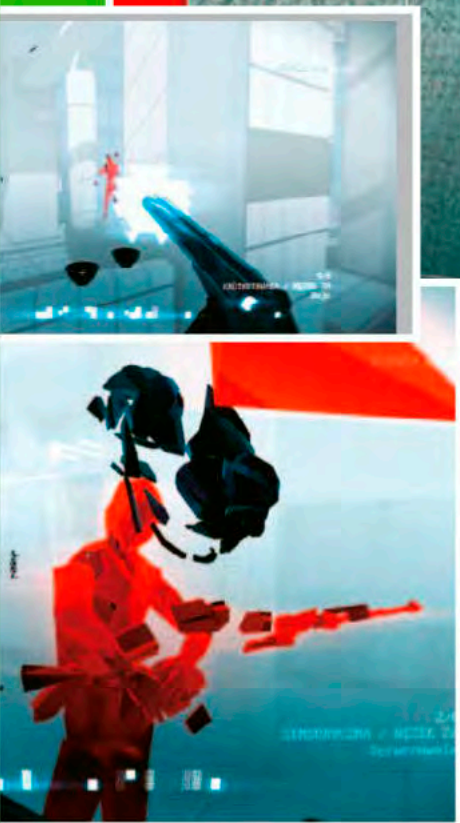
enki: Ci, dla których pierwowzór był zbyt krótki i mało rozbudowany, dostaną w tym samodzielnym dodatku tu to, czego szukali. Ci, którzy pokochali Superhota bezwarunkowo, dostąpią ekstazy. W przypadku pełnoprawnego sequela liczę jednak na wzrost jakości technicznej o dwie klasy.

9kier: Zarezerwowałam cały weekend na nowego Superhota. Jaram się!

Bastian: Dalej w to nie zagrałem, bo czekam na Jakiś Odpowiedni Moment. Jaki? Nie wiem. Ale enki kusi tu bardziej niż czekolada Milka Peanut & Caramel za 11,90 na promocji w Żabce.

Cerebrum: Jak Superhot, to tylko VR!

Witold: Jak VR, to tylko Superhot!



Joanna: Po traumie, jaką pozostawiło po sobie Sekiro, z wielką ostrożnością podchodzę do wszelkich gier, w których pojawiają się samurajowie. A tutaj niespodzianka – będę mogła sobie na luzaku pograć! Wspaniała wiadomość.

Cerebrum: Mam obsesję na punkcie tej gry, nie mogę się doczekać aż zatopię się w realia XIII-wiecznej Japonii. Koniecznie z japońskim dubbingiem!

Bastian: Mam urodzinki, to na urodzinki se kupię!

Witold: Chociaż po cichu liczyłem na Metal Gear Solid: Samurai, Assassin's Creed: Samurai też przyjmę z zadowoleniem. Szczególnie że wygląda cudownie.

F1 2020

► AUTOR: DAEL
► PC PS4 XBO
► STRONA: 56

Dael: Chyba pora przestać się śmiać z miłośników piłki nożnej kupujących co roku tę samą grę. Bo choć zmiany pomiędzy poszczególnymi edycjami F1 od Codemasterów są niewielkie, to w tegorocznej wersji gry udało im się w końcu dopiąć swego i znaleźć sobie niszę rynkową. To nie jest arcade'owa ścigalka. Nie jest to też w pełni profesjonalny symulator. Ale to gra, która świetnie wypełnia lukę pomiędzy tymi gatunkami, i sprawiając masę frajdy, nauczy każdego jazdy bolidem F1.

Otton: Cóż, liczba zmian w kolejnych edycjach Formuły 1 zależy od corocznych aktualizacji przepisów. Obecny sezon mimo wszystko zapo-

wiada się na przejściowy. Sam o wiele bardziej od wyników śledzę czysto inżynierskie aspekty tej dyscypliny i to, jak federacja wymusza na zespołach wyciskanie z aut coraz więcej przy regularnie zwiększanych limitach. Z tej perspektywy naprawdę ciekawie powinno być dopiero za rok...

Dael: No, niestety za dwa lata. Przez pandemię zmiana reguł została przesunięta na rok 2022.

Krigore: Symulator Kubicy?

Bastian: Ja się kompletnie nie znam na F1, a bawiłem się wybornie. Świeżaki odnajdą się od razu, fani wydają się być zadowoleni. Czego chcieć więcej? Ech, nowego sezonu, reguł się im zachciało...



PYTANIE I ODPOWIEDZI

Jeśli gry mają być lekturami szkolnymi, to która powinna być obowiązkowa?

Ottom: Nim zaczniemy w ogóle myśleć o grach jako lekturach, pomyślmy o tym co zrobić, by program nauczania języka polskiego rzeczywiście umożliwiał zajęcie się nimi, a nie tylko dopisanie do niewykorzystywanej listy lektur dodatkowych. Znam paru zajaranych gram polonistów i dla nich taki temat pomimo deklaracji ministerstwa kompletnie nie istnieje. Przyczyny takiego stanu rzeczy opisałem szerzej w publicystyce. Jak już załatwimy ten problem, to poproszę klasóweczkę z To The Moon. Mądre, krótkie, wartościowe.

Dael: Na języku polskim mamy już This War of Mine. Ale myślę, że gry można użyć w charakterze pomocy naukowych również na innych szkolnych przedmiotach. Na historii niech to będą Crusader Kings II, Europa Universalis IV i Hearts of Iron 4. Na chemii SpaceChem i Molek-Syntez. Na informatyce TIS-100, Shenzhen I/O i Watch Dogs. Na biologii Spore. Na fizyce Portal. Na muzyce Guitar Hero. Na religii Doom.

enki: Podpisuję się pod petycją uwzględniającą wszelkie gry Zachtronics. Do tego dorzucam jeszcze stareńkie Capitalism II. I Universe Sandbox 2. Bo Kerbale to już na studiach.

Smuggler: Żadna. Nic, co jest obowiązkiem, nie będzie dobrze przyjęte. Jeśli już, to tylko nieobowiązkowo, dla chętnych.

Cerebrum: Jak wyżej, a wówczas – jako dodatki do omawianych aktualnie tematów – to można by i co tydzień jakąś perełkę podrzucić.

Bastian: World of Warcraft. Nauka ekonomii, relacji społecznych i pompowanie w dzieciach chęci rozwoju osobistego w jednym.

Krigore: The Journey, The Last of Us, Life is Strange.

Joanna: Tylko jako pomoce naukowe, np. podczas fakultetów. W moim liceum taką rolę pełniły filmy, które oglądaliśmy i omawialiśmy z polonistką na zajęciach. Myślę, że taka forma sprawdziłaby się lepiej niż zadawanie gier do domu. Z jeśli chodzi o tytuły... ciężka sprawa. Nie umiem ocenić, jaki tytuł by się nadawał. Na myśl przychodzą mi tylko przygodówki albo ew. gry ukazujące ciekawie konsekwencje wyborów, ale w sposób nieco bardziej subtelny niż w grach Cage'a.

9kier: Chciałabym na historii sztuki układać opisywane w tym numerze puzzle!

Siekiera: Obojętnie, byle była dobra. Kaszankami można by karać za złe zachowanie. Na przykład za pyskowanie na lekcji historii wypracowanie na temat: "Wilczy Szaniec – czy czołgi złomowane silnym kopniakiem mogły się przyczynić do klęski Hitlera?"

Smuggler: Oczywiście. I koniecznie należy zadawać wypracowania w stylu „co Kojima miał na myśli, wkładając w usta Snake'a następujący cytat...” oraz „udowodnij, na podstawie analizy fabuły Wiedźmina 3 oraz, niesłuszność filozofii wyboru mniejszego zła” etc. Nie znam lepszej metody, by odgonić dzieciaki od gier!

Witold: Dark Souls, bo nic dzieci do życia lepiej nie przygotowuje.

WEST OF DEAD

► AUTOR: BASTIAN

► PC XBO

► STRONA: 60

Bastian: Było tak super do momentu, aż mi bohater nagle znikł. Widziałem tylko jego cień. Nie mogłem strzelać, za to mogli strzelać we mnie. West of Dead zalewał mnie morzem krytycznych bugów, nie pozwalających cieszyć się grą w pełni. Ale ja i tak wracałem, przez Rona, przez stylówkę, przez muzykę, przez świetny gunplay. Nawet nużące, roguelike'owe powtarzanie od nowa tak nie bolało tak mocno jak te paskudne błędy. A, no i w grze można ustrzelić Bauera. Taki tam kaznodzieja.

Ottom: Grałem w to jeszcze we wczesnej becie, kiedy nie wiadomo było, jak mocno pójdzie to w stronę roguelike'a. Gameplay wydał mi się wtedy zaskakująco statyczny, premiujący ostrzał z daleka

zamiast pozostawiania w centrum walki. Odpalę, choćby z ciekawości co się z tego finalnie wyklucło...

9kier: Świetnie mi się grało... do momentu, aż przestało. Fantastyczna cel-shadingowa stylówka, rewelacyjna ścieżka dźwiękowa, jeden z moich ulubionych settingów, ale sama rozgrywka trochę mnie przytłoczyła – była zbyt powtarzalna, abym miała chęć robić kolejne podejścia do drugiego bossa, i nie pomogły jej niektóre decyzje projektowe. Po tym, jak oddałam recenzję Bastianowi, czułam nie radość, że będę mogła sobie pograć w grę na spokojnie, ale przede wszystkim ulgę, że już nie muszę.

Cerebrum: Zaglądałam Bastianowi przez ramię, gdy grał, i bardzo mi się strona wizualna podobała. Ale same zmagania kwitował za często stwierdzeniami, że są bugi albo, że znów zginął, więc nie ciągnie mnie, by samej zagrać.

Bastian: Doprecyzowując: „sz\$&#rwa, znów zginąłem”.



SONG OF HORROR

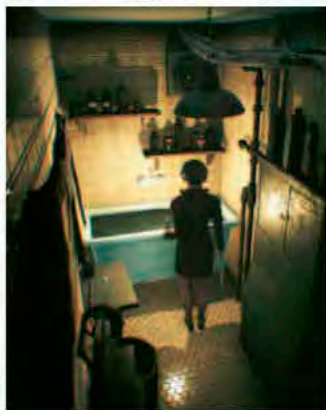
► AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA

► PC

► STRONA: 76

Siekiera: Pod wieloma względami klasyczny survival, który próbuje przemyścić nieoczywiste dla gatunku rozwiązania, jak choćby permadeath (a śmierć bywa tu czasem zupełnie przypadkowa). Tytuł równie dobry, co irytujący, dlatego trudny w ocenie, bo wiele zależy od cierpliwości grającego. Ale jeśli tęsknisz za starymi horrorami, które nie przechodziły się same w jeden wieczór, warto przetestować na własnej skórze.

9kier: Mam za sobą dwa z pięciu rozdziałów i na razie jestem zachwycona. Był jeden moment, w którym miałam ochotę rzucić laptopem o ścianę, ale nie mogę o nim mówić bez spoilerowania, więc powiem tylko, że Song of Horror to najlepszy, najbardziej klimatyczny horror, w jaki grałam od bardzo, bardzo dawna.





PERSONA 4 GOLDEN

► AUTORKA: CEREBRUM

► PC PSV

► STRONA: 64

Cerebrum: Fajnie po tylu latach doczekać się Persony na PC, jednak nie ma tu żadnych fajerwerków w kwestii samych przenosin. Owszem, gra mimo lat dalej jest świetna, wciąga, bawi i intryguje, ale to po prostu port na PC, nic więcej. No i choć fabuła dalej mnie radowała i grało mi się świetnie, to jednak wstyd, że nawet dobrego sterowania za pomocą klawiatury i myszki nie opracowano!

Otton: Moja lista rozgrzebanych JRPG rośnie w zastraszającym tempie... Wciąż walczę z trylogią Finała XIII i Dragon Questem XI. Tym niemniej cieszy, że

Atlas przestał wreszcie być wiernym bastionem PlayStation, jak uporam się z zaległościami, to pora wrzucić na listę kolejną.

Joanna: Pokochałam tę grę miłością szczerą i gorącą. Otton, nie czekaj, rzuć te Dragon Questy i Finale!

Bastian: A jak ja zaglądałem Cerebrumce przez ramię, to raził mnie fakt, że nawet nie postarano się o dostosowanie gry do rozdzielczości panoramicznych. A, no i jestem uczulony na soundtrack. Jak jeszcze raz usłyszę „BEJBI GeeeeEERL”, to dostanę apopleksji.

Witold: Gry, na których przejście potrzeba 100 godzin, powinny być zakazane.



MUZEUM SZTUKI – PUZZLE DO NAUKI

► AUTOR: WITOLD

► PC AND

► STRONA: 74

Witold: Aż trudno uwierzyć, ile absurdalnych decyzji można podjąć, tworząc grę o puzzlach. Jeżeli jednak przymkniecie na to oko, będziecie się bawić co najmniej dobrze. Chyba że lubicie polskie malarstwo – zanim do niego dojdziecie, Muzeum Narodowe w Warszawie zdąży chyba otworzyć na nowo Galerię Sztuki Starożytnej.

Smuggler: Prawdziwy hardkor puzzli układa bułkę tartą!

9kier: Szalenie prosty i dobry pomysł, który był grywalny, jeszcze zanim wprowadzono do niego autozapis. Tak, przed patchem układałam 300 puzzli bez możliwości zrobienia sobie przerwy – przez trzy bite godziny układałam olbrzymi wazon z kwiatami bez ściągania z obrazu i kiedy odeszłam od komputera, myślałam, że mi oczy wyskoczą na talerz. Na pewno będę jeszcze grać – jako że biblioteka jest olbrzymia, mam zabawy jeszcze na 100 lat.

Cerebrum: Kocham puzzle, na pewno przy okazji poukładałam i te.

Bastian: Muzeum sztuki – puzzle do nauki, jo! Kocur Kłocuch oraz Witold układają depozytor.

PEGI

18

▶ PRODUCENT: SUCKER PUNCH PRODUCTIONS

▶ CENA: 250 ZŁ

▶ WERSJA PL: PEŁNA

▶ MULTI: BRAK



AKCJA • PIASKOWNICA Z SAMURAJAMI



GHOSH T

OF TSUSHIMA

■ Został samurajem, by zamienić się w ducha: **Eugeniusz Siekiera**

Osiemdziesięciu samurajów naprzeciw mongolskiej armii jest niczym trzystu Spartan próbujących zatrzymać perski walec. Są wybitnymi wojownikami, ale to nie wystarczy, by powstrzymać inwazję. Mogą ją co najwyżej spowolnić, więc godząc się na pewną śmierć, ruszają do frontalnego ataku. Bo tylko oni stoją na straży wolności mieszkańców wyspy. Tylko oni są wojownikami Cuszimy.

Rozpaczam z wysokiego C, ruszając galopem w kierunku pobliskiej plaży, gdzie właśnie wylądowały wojska Mongołów. Koński grzbiet szybko zamieniam na własne nogi, lawirując pośród latających strzał i zastępych w przerażających pozach ciał. Na każdego zabitego samuraja przypada tuzin martwych Mongołów, ale to wciąż kropla w morzu, nic w obliczu miażdżącej przewagi liczebnej wroga.

Wojownik Cuszimy

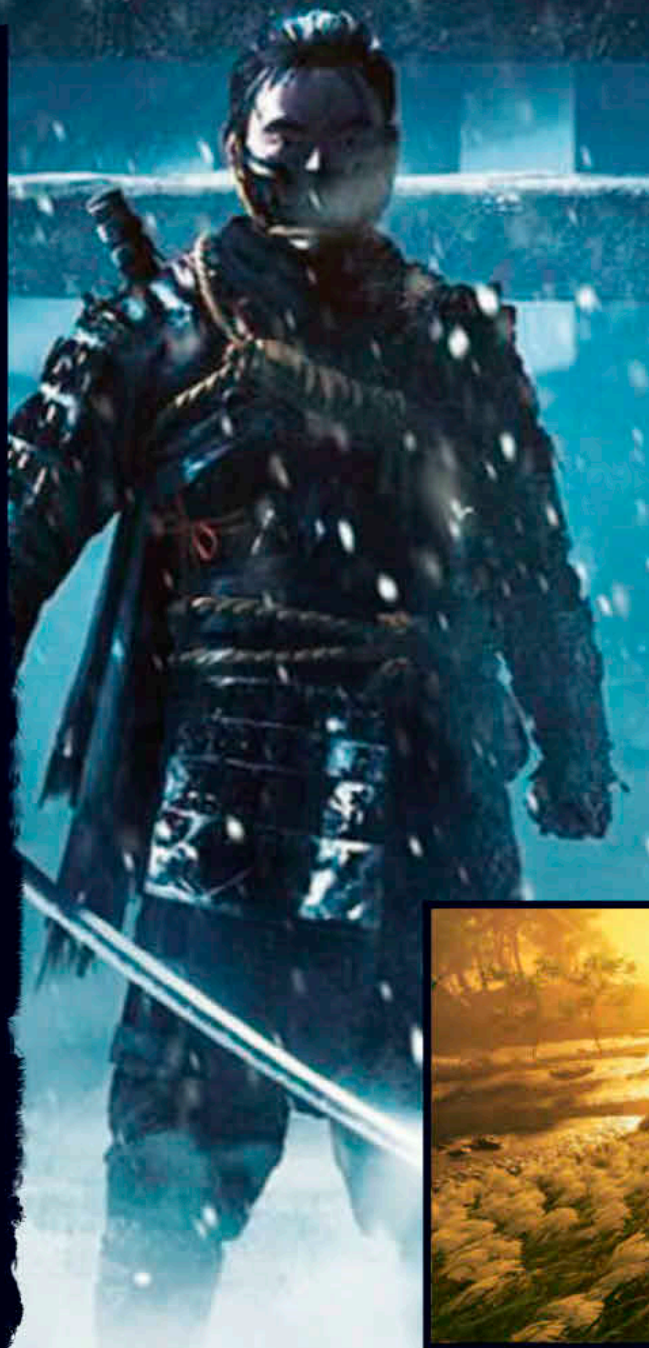
Samurajowie walczą do końca. A wśród nich Jin Sakai, bohater, z którym związę się na dobre i złe na kilkadziesiąt godzin, w trakcie których zatone w fascynującej historii jego życia, nauk, które pobierał w młodości, ale przede wszystkim **zgrabnie napisanej opowieści o zemście**. Bo to właśnie ona jest kręgosłupem rozpisanego na trzy akty scenariusza, a zarazem paliwem napędzającym bohatera. Z pierwszego starcia ze stojącym na czele wrogiej armii Khotun Khanem wyjdę złamany i upokorzony, ale żywy. A także zmotywowany jak nigdy wcześniej.

Nim doprowadzę do upragnionej wendety, przemierzę Cuszimę wzdłuż i wszerz, szukając sojuszników, z którymi będę mógł próbować odbić i wyzwolić ląd, kawałek po kawałku. Przy okazji poznam wiele barwnych postaci, które opowiedzą mnóstwo niesamowitych historii, doświadczę gorzkiego smaku zdrady, nauczę się również, jak wykorzystywać stale rosnące umiejętności przeciw najeźdźcom. Będzie to długa i wymagająca przeprawa. Ale to dobrze, bo z zemstą nie należy się spieszyć. To danie, które najlepiej smakuje na zimno.

Wyższa konieczność

Wiele się tutaj mówi o kodeksie honorowym samuraja. Bo istotnie, scenarzyści stanęli przed nie lada zagwozdką – jak w bebechy gry wpieść mechanizm skrytobójstwa, osadzając w głównej roli kogoś, kto ze swej natury takimi działaniami się brzydzi? W długiej retrospektywnej scenie, gdy w deszczu czerwonych liści ucę się podstaw fechtunku, dowiaduję się, że dobrego samuraja cechują między innymi umiejętność kontrolowania emocji oraz honor, które pozwalają dzielnie walczyć i stać na straży własnego dziedzictwa.

Następne wspomnienie dodaje do tej lekcji kolejne nauki – jeśli odbieram życie, to zawsze z odwagą i szacunkiem, stając naprzeciw wroga, ponieważ samuraj nie działa w strachu ani gniewie. Wszystkie te szlachetne idee zostają zweryfikowane w obliczu dramatycznych wydarzeń z prologu. A w trakcie jednej z pierwszych misji, gdy muszę zakraść się do wrogiego obozowiska pod osłoną nocy, jestem zmuszony, by nauki swego mistrza wziąć w nawias. Może i miał rację, mówiąc, że tylko tchórze atakują z ukrycia, ale w obliczu wojny, gdy wiadomym jest, że wróg nie cofnie się przed niczym, trzeba uciec się do podstępów. Interesujące jest już samo obserwowanie przemiany wewnętrznej bohatera, gdy w oczach lokalnej społeczności jest jedyną



GoT nie sili się na fabularne i gameplayowe rewolty, bo już sam setting jest wystarczająco niezwykły.

Zawsze z wiatrem

Cuszyma to ogromny świat, nie dziwi więc, że nieodłącznym towarzyszem w podróży jest koń, który w mig pojawia się obok po krótkim gwizdnięciu. Jak zaś nie zatracić się na tak wielkiej mapie? Latające wszędzie liście i żółta trawa to nie tylko akcent estetyczny; służą również za subtelny kompas, zręcznie zaszyty w mechanice gry. GoT w pomysłowy sposób wykorzystuje touchpada na kontrolerze. Gdy przesunę po nim palcem w górę, wywołam podmuch wiatru, który będzie wiał w wybranym na mapie kierunku, a wspomniane liście, pyłki i płatki kwiatów to gwarancja tego, że nie pomylę kierunku. Wygląda to kapitalnie i, co ważniejsze, jest funkcjonalne. Warto również obserwować słupy pary na horyzoncie, lisy czy ptaki, bo i one prowadzą do ciekawych miejsc. W GoT to natura jest drogowskazem, a nie marker wybijający z immersji. Za pomocą touchpada mogę również wykonać inne akcje kontekstowe. Przesunięcie palcem w prawo pozwala zdobyć miecza i oczyścić go z krwi, a po ruchu w lewo Jin zagra na flecie melodię, która ma moc zmieniania pogody.

nadzieją na przepędzenie najeźdźców, z czasem stając się niemal postacią mityczną, tytułowym duchem.

Tym sposobem scenarzyści obeszli problem, czyniąc z Jina postać szalenie uniwersalną, która nie tylko z wyjątkową wprawą wywija kataną, ale i staje się specem od złodziejskich forteli. **System skradania nie jest może szczególnie rozbudowany, ale daje sensowne pole manewru.** Mogę chować głowę w wysokiej trawie, co praktycznie zapewni mi niewidzialność, należy również zaprzyjaźnić się



▶ **Wiatr jest swoistym kompasem, który prowadzi do wybranego celu.**

z różnymi osłonami, których w przypadku większych obozowisk nigdy nie brakuje. Na szczególną uwagę zasługuje umiejętność skupionego słyszenia, która mocno spowalnia moje ruchy, ale spowija obraz specjalnym filtrem i pozwala dostrzec zarys przeciwnika nawet przez ścianę, co oczywiście ułatwia robotę, gdy muszę podejść draba od tyłu i dokonać cichego zabójstwa (można je równie dobrze wykonać z wysoka, stojąc na dachu).

Zapał do walki

Jednak dopiero, gdy chwytam za miecz, gra pokazuje pazury i uwalnia drzemiący w niej potencjał. Musicie wiedzieć, że **GoT walką stoi, a ta prezentuje się szczególnie widowiskowo.** W swych podstawach



▶ **Samurajskie pojedynki w kręgu oraz towarzysząca im oprawa to prawdziwa uczta dla oczu.**

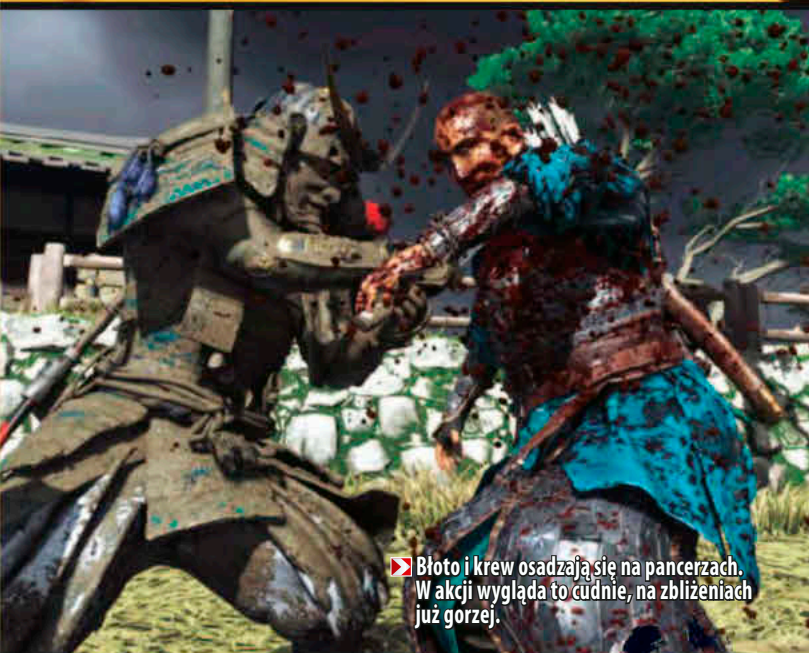
mechanika bazuje na nieśmiertelnym schemacie – cięcia słabe, ale szybkie uzupełniają uderzenia wolniejsze i mocne, do tego dochodzą pchnięcia, bloki, parowania i uniki. Przełamanie obrony lub wykonanie kontry to klucz do sukcesu, bo gdy już wróg znajdzie się w zasięgu mojego ostrza, starcie można zakończyć bardzo szybko. W tym poetycko krwawym balecie wszystko jest perfekcyjne, nie wyłączając animacji. Drażnić może jedynie kamera, nad którą mam pełną kontrolę, ale w obliczu starcia z kilkoma przeciwnikami na wąskiej przestrzeni łatwo stracić bohatera z oczu.

System walki uzupełniono o wiele dodatkowych umiejętności, które bardzo wyraźnie urozmaicają potyczki. Stając w szranki z nową grupą mogę rzucić wyzwanie, prowokując jednego śmiałka do ataku i eliminując go jednym zamaszystym cięciem. To idealnie zrealizowana gra nerwów, niczym pojedynki rewolwerowców w orientalnym wydaniu. W locie mogę również przełączać się między różnymi postawami (na początku dysponuję tylko pierwszą z czterech), które należy dobierać ze względu na typ przeciwnika – dla przykładu postawa wody jest szczególnie skuteczna w walce z tarczownikami, a postawa wiatru zdaje egzamin w obliczu wroga uzbrojonego we włócznię.

Do tego dochodzi broń dystansowa – wkrótce po rozpoczęciu przygody otrzymuję pierwszy łuk, który okazuje się szalenie uniwersalnym narzędziem. Mogę oczywiście załatwić problem celnym strzałem w głowę, ale równie dobrze można załatwić całą grupkę, jeśli akurat znajdzie się w zasięgu gniazda rozwścieczonych szerszeni lub lampy, która ustrzelona wywoła niewielki pożar. Z kolei z pomocą noży kunai na krótką chwilę oszołomię przeciwnika, co przy odrobinie szczęścia pozwoli pozbyć się go, nim zdąży przyjąć postawę obronną. Z czasem kolekcję broni miotanych uzupełnią różnego rodzaju pociski – bomba prochowa oszołomi i zada obrażenia, dymna zapewni mi osłonę, klejąca przyczepi się do wroga, a dzwonek wietrzny odwróci jego uwagę.

To tylko część możliwości. Na dodatek **do każdej techniki, postawy czy umiejętności przypisano niewielkie drzewko rozwoju.** Progres wynikający z odkrywania świata i zaliczania zadań buduje legendę mojej postaci, a zdobyte dzięki temu doświadczenie przekłada się punkty techniki, które mogę inwestować w udoskonalanie wyuczonych już talentów.





► **Łot i krew osadzają się na pancerzach. W akcji wygląda to cüdnie, na zbliżeniach już gorzej.**

Modnie i z klasą

W toku przygody zmienia się nie tylko Jin, ale i jego wyposażenie. Przemierzając Cuszimę, skrupulatnie zbieram surowce – rozmaite rodzaje drewna, metalu, tkanin i cennych towarów, te z kolei potrzebne są do ulepszenia rynsztunku. To jednak nie wszystko. By usprawnić zbroję, nie wystarczy kilka kawałków lnu, jedwabiu czy zwierzęcej skóry – muszę jeszcze udać się do odpowiedniego rzemieślnika. I tak, zbrojmistrz usprawni moją katanę lub sztylet Tantō, łuczarka zajmie się łukami, płatnerka popracuje nad odzieniem i pancerzem, a traper pomoże zwiększyć limity strzał i noży. Są również elementy kosmetyczne w postaci zestawów do ozdabiania miecza czy barwników do pancerzy, którymi handlują okoliczni kupcy. Kropką nad i okazują się rozmaite talizmany zapewniające premie do obrażeń, obrony, etc. Co cenniejsze mogą solidnie namieszać w statystykach postaci, szczególnie że w miarę postępów można odblokować sloty na kolejne.

Darmo szukać apteczek, nie ma też regenerującego się automatycznie zdrowia, ale system leczniczy udało się powiązać bezpośrednio z samą walką. Każde zaliczone uderzenie, sprawne parowanie czy nawet okazanie litości oraz dobicie kogoś czolgającego się przez pobojuwisko, ładuje punkty hartu ducha, te z kolei mogą poświęcić, by uleczyć nadwątłone zdrowie. Innymi słowy póki dobrze walczę, póty mogę się leczyć. Jeśli balans zostanie zaburzony, bardzo łatwo o śmierć.

Świat w moich rękach

Zadania składające się na wątek podróży Jina pchają główną oś fabularną do przodu. To nierzadko rozpasane kobyły, do których nie ma sensu podchodzić podczas przerwy na kawę. Opowieści Cuszimy, czyli misje poboczne, są już krótsze, ale często w naturalny sposób spletają swe wątki i historie z podstawową opowieścią (i jest ich prawdziwe zatrzęsienie). Czasem dowiaduję się o nich, rozmawiając z NPC podczas zaliczania głównego wątku kampanii, kiedy indziej zlecenie otrzymuję od spotkanego na trakcie wieśniaka.

Cuszima to szalenie rozległy świat, w którym wielu ludzi potrzebuje mojej pomocy, a odnalezienie większości z nich zależy od wnikliwej



Dobrze mieć wybór

Polski oddział Sony przyzwyczaił nas do tego, że tytuły na wyłączność dostają pełną profesjonalną polonizację. Nie inaczej było w tym przypadku. I choć polska wersja wypadła dość solidnie, nic nie stoi na przeszkodzie, by ograniczyć się jedynie do napisów w ojczystym języku. Do wyboru mamy między innymi dubbing angielski, fani samurajskich klimatów z pewnością będą zachwyceni wersją japońską, a dla totalnych ortodoksów przygotowano tryb Kurosawy, który zmienia także obraz, spowijając ekran czarno-białym filtrem. Bajka!

Zawód: fotograf

Do uwieczniania pocztówkowych widoków służy tryb fotograficzny, który pozwala w bardzo zaawansowany sposób modyfikować i przerabiać uchwycone kadry. Wśród opcji znajdziemy między innymi głębię widzenia, zasięg ostrości, korektę barw, efekty cząsteczkowe (latające liście, płatki kwiatów, motyle, światełki i inne farfocle) oraz ich natężenie, a także porę dnia, pogodę, a nawet prędkość i kierunek wiatru. W połączeniu z tak plastycznym światem daje to niemal nieograniczone możliwości.



eksploracji, zagłębienia w każdy kąt i rozmów z przypadkowymi mieszkańcami. Wiem, że jeśli zdecydowałbym się, by już na wczesnym etapie gry korzystać z opcji szybkiej podróży, wiele mogłoby mnie ominąć. Jak chociażby mityczne opowieści – trzeci rodzaj misji, które bazują w dużej mierze na spostrzegawczości i eksploracji, dość mocno odstając od dwóch poprzednich kategorii zadań. Ich fabuła na ogół wiąże się z jakąś legendarną techniką lub niesamowitym przedmiotem, by zaś podjąć się tych wyjątkowych wyzwań, muszę najpierw odnaleźć lokalnego grajka, który snuje na ich temat barwne gawędy. Ważne jest też to, że każdy, nawet najmniejszy quest wiąże się jakąś nagrodą – czasem przedmiotem, innym razem surowcami, zawsze cennym doświadczeniem.

Dodatkowych, marginalnych aktywności też jest multum. Mogę rozegrać prostą minigierkę polegającą na przecinaniu łodyg bambusa, co owocuje zwiększeniem hartu ducha, tropienie lisa, który zaprowadzi mnie do kapliczek Inari, pozwala odblokować miejsce na talizman, napisanie haiku w stosownym miejscu to dodatkowa opaska na głowę, kąpiel w gorących źródłach podnosi maksymalny poziom zdrowia, odkrywanie ołtarzy shinto testuje moją zręczność i nagradza talizmanem, a rozpalanie latarni morskich wpływa na morale społeczności i pozwala pielęgnować moją legendę. Do tego trzeba dodać znajdkę rozrzucone w świecie gry – mongolskie artefakty, zapiski, chorągwie *sashimono* i inne kolekcjonerskie fanty. Choć mogłoby się wydawać, że Cuszima to głównie urokliwe manifestacje rozbuchanej przyrody, jest to zarazem niezwykle tygiel atrakcji, gdzie niemal pod każdym kamieniem można znaleźć coś interesującego.

Rysy na diamentcie

Niestety przy takim natłoku po jakimś czasie rzuca się w oczy powtarzalność zadań. W ramach każdego questu wykonuję wiele rozmaitych czynności. Problem w tym, że te ostatnie dość szybko zaczynają się dublować, szczególnie w misjach pobocznych, które nie są tak interesujące fabularnie jak zadania z głównego wątku. Nie zarzucam autorom braku wyobraźni, warto jednak zaznaczyć, że i tutaj nie udało się wyjść poza schemat, uniknąć przypadłości charakteryzującej znakomitą większość sandboxowych gier akcji.

A co mnie czeka w ramach misji? Na szczęście sporo. Często tropię wroga po śladach bądź śledzę ruchomy cel, przeprowadzam mini-śledztwa na miejscu jakiegoś zdarzenia (wątek detektywistyczny jest niestety bardzo minimalistyczny, choć od święta zdarzają się ciekawe fabularne perełki), odbijam obozowiska, infiltruję wrogie forty, przeprowadzając uprzednio rekonesans z bezpiecznej odległości, by obmyślić optymalną strategię, co i tak najczęściej kończy koncertową rozróbą. Nie brakuje również misji, w których uwalniam zakładników, odpieram ataki kolejnych fal lub działam po cichu za plecami wroga, gdyż przedwczesne wykrycie kończy się niepowodzeniem.

Piękno Cuszimy

Świat jest tu bohaterem pierwszego planu. Oprócz mniejszych osad i farm, trafiają się również warownie, świątynie i zdecydowanie bardziej złożone budowle w postaci zamków, trzeba jednak pamiętać, że mamy do czynienia z XIII-wieczną Japonią, naturalnym więc było, że przy

▶ Pejzaże w tej grze to czysta poezja. W trakcie wędrówki można się zachwycić bez końca.



▶ Walki są widowiskowe i wyjątkowo krwawe. Pegi 18 w pełni uzasadnione.



Świetna gra, przy której utoniecie na dziesiątki godzin.

projektowaniu wyspy w dużej mierze bazowano na roślinności i skałach. Mimo to autorom udało się stworzyć szalenie urozmaiconą krajinę. To niewątpliwie raj dla tych, którzy uwielbiają podziwiać malownicze krajobrazy. Dobrze wspominam te momenty, gdy pędziłem na koniu przez pola uginającej się na wietrze pampasowej trawy, płosząc stada ptaków, wędrowałem przez las atakujący mnie wściekle żółtymi koronami drzew lub tańczyłem z kataną wśród lawirujących zeschniętych liści, które chwilę później zrosiła mongolska krew. Pamiętam, gdy w strugach deszczu, błysku błyskawic i bladym blasku księżyca wspinałem się na szczyt urwiska, a później, już w dziennym świetle, mogłem podziwiać budzącą się do życia naturę i ogromną połąć ładu, który muszę wydzierać z rąk przeciwnika, kawałek po kawałek.

W szerokim kadrze oprawa graficzna jest artystycznym arcydziełem, ale w skali mikro również ma się czym pochwalić. Czasem, gdy w scenie wyreżyserowanej na silniku gry kamera pokazuje twarz, po której spływa kropla potu, albo gdy na zbliżeniu mogę podziwiać najdrobniejsze elementy pancerzy i strojów, oprawa niemal zbliża się do poziomu perfekcji, z której słynie Naughty Dog. Niemal. Szkoda jednak, że chwilę później do głosu dochodzą woskowe oblicza postaci drugoplanowych, zaskakująco słaba mimika, kiepska synchronizacja ust z głosem w przypadku dubbingu innego niż angielski, czy dość nieciekawe i zbyt sterylne wnętrza budynków. Nie psuje to odbioru całości, ale z kronikarskiego obowiązku wypada wspomnieć, że nie wszystko wypadło idealnie.

Wielkie pożegnanie

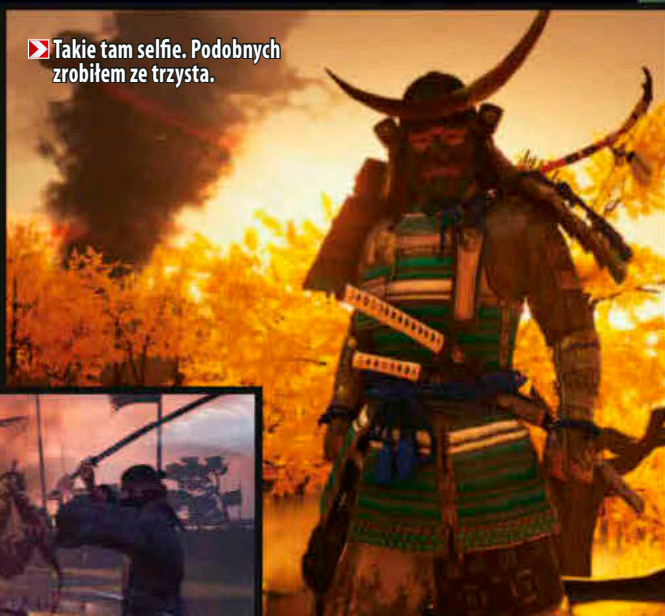
Miejsce mi się kończy, a jeszcze o tylu rzeczach chciałbym napisać. W niektórych momentach pojawiała się w mej głowie myśl, że tak mógłby wyglądać Assassin's Creed, gdyby Ubisoft wybrał się z wycieczką do feudalnej Japonii. Sądę jednak, że taki skrót myślowy jest niesprawiedliwy, bowiem dzieło SuckerPunch jest wystarczająco wyraziste, by nie uciekać się do jakichkolwiek zestawień i porównań.

„To bez wątpienia najlepsza gra kończącej się generacji”, napisał Nino w swojej recenzji The Last of Us: Part II. Na co wchodzi Ghost of Tsushima?

shima mówiąc „potrzymaj mi piwo!”. W głębi serca marzyłem, by móc taki wstęp popęlić. Niestety nie tym razem. W przeciwieństwie do wspomnianego TloU2 GoT nie eksperymentuje na gruncie narracji, a na polu rozgrywki nie widzi potrzeby wytyczania nowych szlaków, gdyż doskonale czuje się na ścieżce wydeptanej przez inne studia. Co oczywiście nie przeszkadza mu być świetną grą, przy której można utonąć na dziesiątki godzin.

Oczywiście spór o to, która produkcja lepiej żegna PS4, jest kwestią otwartą. Dla wielu to właśnie dzieło Sucker Punch zasłuży na miano gry roku. Choćby przez nietypowe, tak rzadko eksploatowane realia lub ze względu na szeroko rozumianą zachowawczość. **Gra nie sili się na fabularne i gameplayowe rewolty, bo już sam setting jest wystarczająco niezwykły, by skupić na sobie zainteresowane spojrzenia.** Czy to tytuł, który wywróci czyjkolwiek świat do góry nogami? Wątpię. Czy jest godnym pożegnaniem z obecną generacją? Z całą pewnością. [CDA]

► Takie tam selfie. Podobnych zrobiłem ze trzysta.



► W przypadku mocniejszych przeciwników kluczowe jest przełamanie obrony albo wyprowadzenie kontry.



Małpia zręczność

Mechanika wspinaczki wypadła dość skromnie. W dużej mierze jest zautomatyzowana, wystarczy wychylić drążek we właściwym kierunku, by Jin z zadziwiającą zwinnością przeskakiwał między półkami skalnymi i chwycił się kolejnych wystających elementów. Co więcej, nie da się bezpiecznie zejść z urwiska w dowolnym miejscu, ale jedynie w punktach wskazanych przez stosowną ikonę. Górską akrobatyka robi się nieco bardziej atrakcyjna, gdy otrzymuję hak z liną, dzięki któremu mogę bujać się między rozpadlinami bądź wspinać na wyżej położone punkty, aczkolwiek i tak korzystam z niego jedynie w przeznaczonych do tego miejscach. W sadze infAMOUS wspinaczka była jednym z filarów rozgrywki, więc zaskoczyło mnie, że GoT nie tylko nie rozwija tej mechaniki, ale i znacząco ją zubaża, choć oczywiście jestem świadom, że w warunkach miejskiej dżungli wszelkie elementy parkouru mają większe znaczenie i sens.

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

- ze względu na realia, sandbox, o jakim wielu marzyło
- dobrze napisana historia i kilka fabularnych perełek z głównego wątku
- kapitałny, dobrze zbalansowany i odpowiednio rozbudowany system walki
- duża swoboda w podejściu do misji
- opcjonalne aktywności mają sens i dobrze wpisują się w świat gry
- zjawiskowo piękna, olbrzymia i zróznicowana Cuszima
- klimatyczna muzyka i możliwość grania z japońskim dubbingiem
- zaskakująco szybkie loadingi
- wiatr w roli kompasu

- uproszczone sekcje wspinaczkowe
- po jakimś czasie może doskwierać powtarzalność zadań pobocznych
- twarze postaci, mimika i wnętrza budynków wyraźnie odstają od reszty

czytelnia.pl



Twoje ulubione czasopisma w zasięgu ręki!

Korzystaj
z akcji
promocyjnych



ZAMÓW PRENUMERATĘ BEZ WYCHODZENIA Z DOMU

#jestemwdomuczytamprasę

PEGI

12

► PRODUCENT: SUPERHOT TEAM

► CENA: 30 ZŁ (PC), 104 ZŁ (PS4)

► WERSJA PL: NAPISY

► MULTI: BRAK

► GRALIŚMY NA: PC

► PC: WIN 10, CORE 2 QUAD Q6600

2,40 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE

GTX 650

FPS • BULLET-TIME • SAMODZIELNY DODATEK

SUPERHOT

MIND CONTROL DELETE

STANDALONE BONUS DISK

► Tutejsi wrogowie to przeziła odtrutka na gąbki na ołów z innych FPS-ów.

► Jaki zbieg okoliczności, że akurat spotkaliśmy się w kostnicy.

► Bierze łyk kawy między pociskami: **enki**

To jest Superhot, jakim powinien być od początku.

Wiadomo, jak jest: gwiazdka w czerep, unik przed chmurą ołowiu, lepa i kolano w pysk kolegi z kataną, chwycenie miecza, odbicie kuli, rzut kataną, złapanie dwururki, strzał, a tu niemiłe za plecami ci robi drugi pępek między łopatkami. To Superhot w pigułce, który sam jest FPS-em w pigułce – niegdyś faktycznie mikrej i dającej zabawy na czasowy ekwiwalent dwóch kichnięć i wytarcia nosa. Dasz

gamejamowego prototypu. Mijają cztery lata i dziś, z buta – co więcej, **za darmo dla posiadaczy „jedyńki” na pecetach** – wjeżdża Mind Control Delete, który poprawia niemal wszystko, co w pierwotowej wersji można było poprawić.

Węzłowato

Niech za pierwszą rekomendacją posłuży fakt, że przy pierwszym Superhocie spędziłem trzy godziny z kawałkiem, podczas których zobaczyłem w zasadzie wszystko, co było do zobaczenia. MCD wyjął mi z życia trzy razy więcej i dał proporcjonalnie więcej satysfakcji. „Więcej” to zresztą słowo klucz w przypadku MCD. Zbudowano wokół niego całkiem spory zrzęstą kawałek fabuły, a z pewnością achievementów.

Głównym powodem tego, że zostaje się przy grze dłużej, jest budowa kampanii. Zamiast serii plansz prowadzących posznurowo od początku do końca, w każdym zaliczanym „węźle” głównego scenariusza przechodzisz ich zestawy – 5, 10 czy nawet 15 losowo dobranych z 32. Każda mapa to maksymalnie kilka minut akcji zakoń-

czony zabiciem ostatniego z wymaganej liczby spawnujących się wokół czerwonych gości.

Zasady rozgrywki są te same, bo i nie było sensu ich ruszać – domyślnie czas pełni tempem pijanego ślimaka i przyspiesza tylko wtedy, gdy rusza się gracz (wolniej, gdy się rozgląda, szybciej, gdy stawia kroki). Mimo tego **dynamizm nie ma sobie równych** – jedno nasze trafienie zabija wroga, jedno ich trafienie zabiera ci serduszko. Zaraz... co?

Nolifehack

Ano tak – domyślnie na cały zestaw plansz w danym „węźle” masz dwa życia, ale twoje zmagania podczas kampanii mają dodatkowy sens w postaci nagród – odblokowywanych rdzeni i hacków, czyli ułatwaczy i modyfikatorów rozgrywki. Najprostszym i najnudniejszym jest zwiększenie liczby serc do trzech. Moim ulubionym – start z kataną i możliwość przywołania jej do ręki, tnąc wszystko na jej drodze. Najskuteczniejszym – znane skądinąd przejście ciała wroga.

Superhot to wreszcie prawdziwa, świetna gra.

w ogóle wiarę, że ukazał się w 2016 roku? I że nikt do tej pory nie spróbował podkraść pomysłu i rzucić w niego dwoma wagonami banknotów i developerów?

Idea zagryzła przecież mocno i innowacyjny, biało-czerowny FPS zdobył miłość wielu graczy na całym świecie – i to nawet mimo tego, że gra była całkiem wyraźnie niczym więcej jak rozwinięciem prostego

► Rzucanie we wrogów jest równie satysfakcjonujące, co strzelanie.



Ale to dopiero początek zabawy. Przebijając się przez węzły, co kilka poziomów dobierasz hacki, czyli drobne modyfikacje nakładane na rdzeń. Nie wymienięm wyżej rdzenia szarży, który pozwala doskoczyć i do przeciwnika z oddali i go ciałem. Ale co powiesz na kilka szarży z rzędu bez cooldownu? Jest od tego hack. Lubisz rzucać wkoło interaktywnym śmieciem zawalającym większość map i skutecznie wytrącającym broń z rąk czerwonych? Niech ciśnięte przedmioty wybuchają ołowiem! Nie wypuszczasz katany z rąk? Niech odbicie jednego pocisku zawraca wszystkie wystrzelone w twoją stronę kule, a przywołana klinga niech odbija się pod progiem od ciał wrogów. Działanie systemu aktywizuje w mózgu ewolucyjnie wykształcone u graczy neurony odpowiedzialne za czerpanie przyjemności z ogrywania rogalików. I to był naprawdę dobry pomysł.

Modyfikacje i losowość sprawiają, że **każda sesyjka z grą jest w pewien sposób unikatowa**. Co więcej, choć w „superogącym” stylu od razu można przepro-

wadzać widowiskowe akcje, których nie powstydziliby się Neo, gdy minęło kilka godzin i lepiej zapamiętałem rozkład większości miejscówek, w moich poczynaniach pojawiło się więcej taktyki. Wiedziałem, gdzie iść, by chwycić potężniejszą broń, w którym korytarzu się okopać i skąd można mnie zająć od tyłu. To ważne, bo im dalej w las (wrogów), tym przydatniejsza staje się wiedza o tym, gdzie szukać sprzętu, gdy kończy się amunicja lub świeżbią puste ręce.

Bierz go!

Rosnąca liczba wrogów to niejedyny sposób, w jaki późniejsze etapy gry próbują uprzykrzyć życie graczowi. Najpierw pomiędzy typowymi oponentami pojawiają się białe ludki z pojedynczymi czerwonymi – czyli podatnymi na atak – kończynami. Nie tylko takiego trudno z daleka trafić w czuły punkt, ale do tego lubią się oni zlewać i z tak białym wystrojem map i ostrzeliwać nas zniemacka. Potem do gry wkraczają postacie wybuchające pociskami po śmierci, a także podobnie działające miny na ścianach i suficie. Wreszcie – na scenie pojawiają się wredni mini-bossowie.

Ci związani są z fabułą poprowadzoną w guście tej z pierwowzoru, czyli przy wykorzystaniu wyskakujących przed twarz komunikatów oraz interfejsu tekstowego w kodzie ASCII. Nie jest to nic, co śniłoby się po

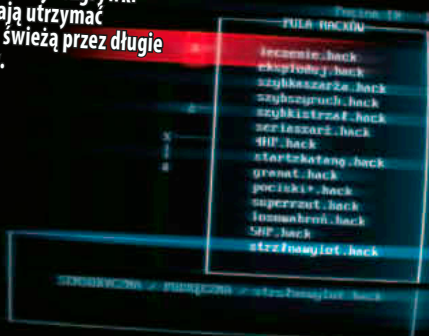
nocach, ale przynajmniej jest jako tako spójne z gamelayem. No i doceniam zapamiętywalną „sekwencję” na ostatnich z ostatnich napisów końcowych, którą przeszedłem (przeczekalem?) od początku do końca (z małą przerwą na sen).

Superhotter

Jest mimo tego wszystkiego powód, dla którego ów samodzielny dodatek i przez twórców nie jest traktowany jako pełnoprawna kontynuacja pierwszego Superhota. Pisząc o „jedynce” lata temu, narzekałem na brak etapów bardziej dynamicznych, które sameby się poruszały – itych wciąż tu zabrakło, bo **tak naprawdę nie wprowadzono w MCD nic rewolucyjnego**. Najbardziej mi żal w tym kontekście prawie nieruszonych assetów graficznych i animacji, które prawdopodobnie pamiętają jeszcze ów przełomowy gamejam, z którego gra wykwitła.

Spowolnienie czasu to fantastyczna okazja na zarzucenie gracza dziesiątkami spektakularnych akrobacji nagranych w studio motion capture, biegu wrogów po ścianach, salt, nagłych zmian kierunku biegu, furkotu prochowców, reakcji na postrzał... Gdy jesteś w sercu akcji, szukając kolejnego celu i unikając kul, nie widać tego aż tak, ale powtórki całkowicie obnażają kiepską jakość „manekinowatej” animacji czerwonych. Cóż, napisy końcowe sugerują kilka „Supergojących” projektów w przygotowaniu, może pełnoprawna „dwójka” wywróci nasz świat, a przynajmniej oczy, na drugą stronę. Wyobrażasz sobie, jakby wprowadzili... JESZCZE JEDEN KOLOR postaci?! Czekam, a MCD wciąż polecam całym sercem i palcem na spuścić. [CDA]

► Modyfikatory rozgrywki pozwalają utrzymać zabawę świeżą przez długie godziny.



OCENA

8

GRYwalność 8
WIDEO 6
AUDIO 6

+ pomysł się wcale nie zestarzał
+ rdzenie i hacki jako modyfikacje
+ jest przy czym siedzieć godzinami

- to wciąż tylko nakładka na pierwowzór – ze wszystkimi jego przyzwyczajeniami

PEGI

18

► PRODUCENT: ZENIMAX MEDIA

► CENA: 150 ZŁ (PC)

► WERSJA PL: BRAK

► OPŁATY: OPCJONALNY ABONAMENT OK. 50 ZŁ/MIES.

► GRAŁIŚMY NA: PC

► PC: INTEL CORE I3 540 AMD A6-3620,

GEFORCE 460/AMD RADEON 6850,

3GB RAM, WINDOWS 7/8/10

SIECIOWA • MMORPG • WAMPIRY • WILKOŁAKI • GRIND

ESO Plus, wzornictwo i wór

W grze jest opcjonalny abonament (miesięcznie trzeba wyrzucić 50 zł), który daje nam dostęp m.in. do poprzednich dodatków, dungeonów (jeśli nie kupiliśmy ich osobno), klas i ogromnej sakwy na materiały craftingowe. Jeśli więc chcemy zająć się na poważnie tworzeniem przedmiotów i sprzedaż „matsów” – co w świecie TESO jest podstawą, jeśli chcemy godnie żyć – trzeba wykładać dodatkową kasę.

The Elder Scrolls

ONLINE

GREYMOOR

■ Uniknąwszy strzały wymierzonej w kolano dostał obuchem w twarz: **Bastian**

Krótką piłką z mojej strony: w zasadzie nie grałem nigdy w TESO. Były próby zmierzenia się z grą (za czasów morrowindowego rozszerzenia dziejącego się na wyspie Vvardenfell), ale pogranie kilka godzin w MMO to jak nie zagranie wcale.

Tekst ten będzie więc spojrzeniem świeżaka na mocno obrodzonego rozmaitymi rozszerzeniami, mającego już ponad 6 lat sieciowego kolosa.

Spece z ZeniMax Media całkiem nieźle radzą sobie na poletku MMO. Znaleźli bowiem niszę, która zadowoli nie tylko fanów serii The Elder Scrolls, ale także

zainteresuje zupełnie nowych graczy. **TESO to bowiem pierwszoosobowe MMO które, podobnie jak The Old Republic, mocno stawia na kampanię fabularną dla pojedynczego gracza** i posiada osobiwy system rozwoju. Przez te kilka lat doczekaliśmy się czterech dużych dodatków, które rozbudowują ją o dziesiątki dodatkowych godzin zabawy, wpro-

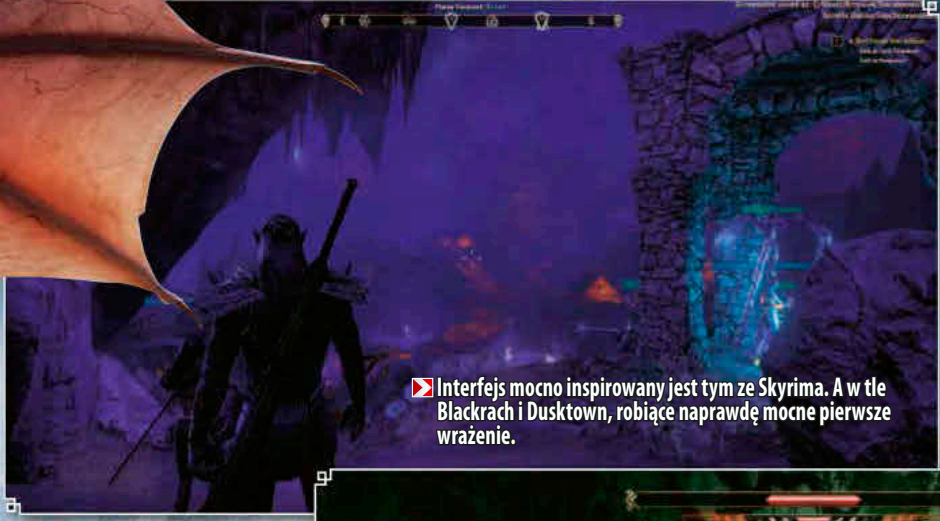
wadżają nowe profesje, klasę, dungeony i rajdy oraz pozwalają na włączenie się po raz to do nowych miejsc kontynentu Tamriel i okolic. Dzięki dodatkom dotychczas zasmakowaliśmy sentymentalnego powrotu do Morrowind (w mojej opinii: wyborczego!), odwiedziliśmy khajickie Elsweyr i elfie Summerset. Teraz przyszła pora na Skyrim i jego mroczny świat ukryty w jego podziemiach, Blackreach, z tytułową wampirą twierdzą na czele, Greymoor.

Witamy w kolonii

Już na etapie tworzenia naszego alter ego musimy postanowić się nad frakcją – wybór rasy warunkuje to, do jakiej trafimy. Stworzywszy więc Dunmera Templara (w bardzo rozbudowanym, zresztą, edytorze) trafiłem do Paktu Ebonheart – warto, levelując nowe postacie w przyszłości, spróbować się z każdym ugrupowaniem. Tych jest trzy i mają wpływ na otrzymywane w przyszłości zadania jak i lokacje, do których będziemy mieć dostęp.

Świeżak w TESO ma dość łatwo. Każdy nowy dodatek oferował zupełnie nowy tutorial fabularnie wprowadzający w jego meandry. W przypadku Greymoor grę rozpoczyna się sympatycznie: na ikoncznym, memicznym już wozie, wiozącym

► Harrowstormy to wydarzenie, którym warto się zainteresować szczególnie, gdy osiągniemy już 50., maksymalny poziom doświadczenia. Ekspiąć dalej, zdobywamy Champion Points, który wydać możemy na dalszy rozwój bohatera (w systemie podobnym do tego z Dialbo 3). Motywująca rzecz!



Interfejs mocno inspirowany jest tym ze Skyrima. A w tle Blackrach i Dusktown, robiące naprawdę mocne pierwsze wrażenie.

skazańców na szafot. Tym razem spokojną podróż przerywa atak wampirów, a my wrzuceni jesteśmy do celi, w której poznajemy elfiego wampira-wyrzutka, Fenno-riana, naszego późniejszego towarzysza. Fabularnie wszystko kręci się wokół wampirów i tytułowej podziemnej twierdzy Greymoor, którą ostatecznie przyjdzie nam zwiedzić.

Po przejściu tutka możemy peregrynować w dowolną stronę; **wszystkie questy dostępne są od razu, bez względu na nasz poziom**. Ci, którzy mają spory zapas czasu, mogą więc rozpocząć oryginalny questline z 2014 roku, by na deser zostawić sobie wątek ze Skyrim. To zresztą najlepszy sposób na poznanie meandrow fabuły. Najgorszy jednak pod względem doświadczenia – zadania z podstawki mocno nadgryzł ząb czasu, są o wiele



W grze możemy robić uniki, a co jakiś czas używać potężnego ulta – nauka tych pierwszych to mus, jeśli chcemy bez szwanku przechodzić przez dungeony.

Byśmy zbyt nie rozpanoszyli się i nie byli jednocześnie mistrzem miecza, łuku, kostura i tarczy, gra ogranicza wykupowa-

naprawdę łatwo o pomyłki. Złe wybory można naprawić resetowaniem talentów, ale w trakcie levelowania polecam i tak grać tak, jak nam wygodnie. Templar lepiej sobie radzi z jednoręczną bronią, lecz w przypadku DPS-ów w Greymoor przychylniejszym okiem spojrzano na mieśniaków z dwuręcznikami, a więc i oni wykręcają przyzwoite wyniki w dungeonach.

Nostalgiczny powrót do Skyrim w niezłym rozszerzeniu.

nudniejsze i mocno odstają jakością względem wydarzeń w Greymoor. Ja, przez swój ograniczony czas, wybrałem się od razu do zachodniego Skyrim, jednej z dwóch nowych lokacji w grze.

Dzięki, Kuba

Gra cierpliwie zapoznaje nas ze wszystkimi mechanizmami rządzącymi systemem rozwoju. System ów u podstaw czerpie garściami z singlowych The Elder Scrollów: toteż jeśli np. wojujemy bronią dwuręczną, rośnie nam biegłość w posługiwaniu się nią. Prowadzi to do odblokowywania nowych stadiów poznanych już umiejętności (na przykład możemy wybrać, czy cięcie w górę ma ogłuszać wroga, czy zadawać więcej obrażeń). Te otrzymujemy, nabijając kolejne levele.

nie skilli tzw. Skill Pointsami zdobywanymi poprzez levelowanie, niektóre zadania w grze i znajduj.

Pozornie więc wydaje się to dosyć łatwe, ale ogrom umiejęk w grze – biorąc jeszcze pod uwagę te dodatkowe, odblokowywane za dołączenie do gildii czy związanych z craftingiem – skutecznie przytłacza i konfunduje. Bez dobrego poradnika odpalonego w tle się nie obejdzie. Do tego gra ogranicza nasz zestaw skilli do tylko sześciu aktywnych na raz (w sumie dwunastu, po sześć na doposażoną broń, ja, wzorem poradników i rad kolegi, Kuby – pozdrawiam ciepło – biegałem z dwuręcznym mieczem i łukiem). A im wyższy level wbijamy, tym bardziej zmienia się skillset:

Samotne wapienie

Głównym miastem hubem jest położone na klifie, znane ze Skyrima Solitude, które odtworzono tu perfekcyjnie. To też zabawne, bo wydarzenia z piątej części TES dzieli względem TESO tysiąc lat, w trakcie których w mieście zmieniło się stosunkowo niewiele; nawet chatka, którą można kupić jako swoją (tak, w grze jest housing, ale sens zabawy w dekorowanie ma tylko przy wykupieniu abonamentu premium), jest taka sama. W mieście możemy m. in. poćwiczyć crafting, zmienić całkowicie wygląd pancerza, czy odebrać dzienne zadania na uбиć okolicznych maszkar lub uspokojenie wampirzych burz zwanych harrowstormami. To jedna z nowości, wokół której



▶ Do twierdzy Greymoor zaciąga nas skrymowy wątek fabularny. Jedną z kluczowych postaci jest Lyris Titanborn, wokół której toczy się zresztą główny questline z 2014 roku.



▶ Antiquity to profesja, która oferuje fajną minigrę. Niczym w grze „Statki” musimy „wysztelacz” domniemane miejsce artefaktu.

zresztą toczy się fabuła – co jakiś czas, niczym w stareńkim Rifcie lub World of Warcraft, pojawia się gdzieś w lokacji anomalia, która zsyła falami na ten świat wampirze stwory. Po ubiciu wszystkich (i silnego bossa na koniec), dostajemy zestaw niezłych nagród. W wydarzeniu zazwyczaj bierze udział masa graczy, gdyż samemu podejść do niego jest niemożliwym – paść można od kilku uderzeń, healerzy i tankowie są niezbędni.

W pewnym momencie trafiamy do Blackreach, czyli ogromnego, również znanego z pierwotowzoru kompleksu jaskiń, w którym znajdziemy podziemne miasto, Dusktown, jak i wampirzą twierdzę. Względem Skyrima tutejsze Blackreach są o wiele bardziej rozbudowane. Jest też w nich co robić – zabrałem się tu za odkrywanie nowej profesji, Antiquity, która jest nieco ciekawszą wersją Archeologii z WoW-a. Zdobycze z niej są całkiem niezłe – od mitycznych przedmiotów, przez nowe cieszynki, aż po rzeczy do użycia w trybie housingu.

Wzorem wielu innych MMO w TESO można wziąć udział w dunegonach, gdzie czterech graczy (podzielonych na role, jest też dostępny, jak w WoW-iku, automatyczny system szukania chętnych) pokonuje coraz to silniejszych bossów, po drodze wybijając zwykłe mobki. Udział w nich to mus, jeśli chcemy ubrać się w itemki lepsze niż zielone. Niestety, tak samo jak z głównym fabularnym questem, starsze

instancje są nieco nudnawe względem tych nowszych. Niestety **Greymoor nie dorzuca do puli świeżych dungeonów**, jednak, na szczęście, fani PvE mogą sprawdzić się w nowiuśkim trialu (czyli raidzie), Kyne's Aegis. To próba, w której 12 graczy mierzy się z hordą mobów i gigantów, na celu mając ochronę mieszkańców wioski. To bardzo emocjonujące wyzwanie – walki z bossami podzielone są na fazy, można paść od byle zbłąkanego uderzenia, a rola healerów (w liczbie dwóch) jest tu kluczowa. Stąd też padają najlepsze itemki.

Starszy kolega ci pokaże

TESO nigdy nie miało, niestety, startu do World of Warcraft. Powodów można szukać długo – jednym z nich na pewno jest tylko umiarkowana satysfakcja z gry. **W TESO nie czuję, że moja postać znacznie rośnie w siłę. Frajda z walki również jest taka sobie** – to chyba pierwsza gra MMO, gdzie granie magiem jest ciekawsze od walki w zwoju. Skąpa liczba całkiem ładnych animacji uderzeń, ograniczony do pięciu umiejętności skillset i spory chaos w trybie pierwszoosobowym sprawia, że machanie mieczem po pewnym czasie zaczyna nużyć. Nie ma tutaj tej specyficznej satysfakcji podczas grindowania mobów. Do tego sporo niewygodnych ograniczeń dla graczy niekorzystających z ESO Plus (crafting! Housing!) jeśli chcemy podejść do endgame'u na poważnie.

Do samej grafiki mam dwojakie podejście. Pierwsze ujrzenie podziemi robi piorunujące wrażenie, ale widać, że silnik gry ma już swoje lata: grafika zaczyna już mocno trącić myszką. **Tekstury jak i modele srogo odstają od tego, do czego przyzwyczaili nas współczesne gry**, TESO przydałby się solidny lifting.

Ukończywszy główny wątek w Skrym wbiłem 25 poziom i zajęło mi to satysfakcjonujące 25 godzin – a nie stroniłem od side-questów, czyszczenia harrow-

Housing

W grze można mieć wiele domostw, o ile towarzyszy nam spory mieczek ze złotem. Niestety, aby godnie urządzić chatę, najlepiej być posiadaczem abonamentu ESO Plus. Ach, super fajną rzeczą w Greymoor jest wprowadzony system dowolnego obracania i ustawiania przedmiotów – nie trzeba już trzymać się kurczowo siatki.

▶ Skille warto dobierać tak, by mieć na podporządku atak dystansowy i coś do podłączenia naszego zdrowia.



stormów czy udziału w dungeonach. Pozostałą drogę do maksymalnego, 50., ukończyłem już dzięki głównemu wątkowi. To solidny dodatek, naprawdę długi. Nostalgiczne zwiedzanie Skyrim robi swoje, ale **ma się trochę wrażenie, że wpompowano w niego nieco mniej miłości i w endgamie dzieje się za mało** – nacisk mocniej położono na wątek fabularny. Ale dla poczyszczenia harrowstormów ze znajomymi – czemu nie, chętnie do Skyrim wrócę. [CDA]



- spory wątek fabularny, nawet niezły
- archeologia jest ciekawa
- nowy trial robi robotę
- tak samo jak harrowstormy
- Solitude, zachodnie Skrym i podziemne Blackreach są świetnie wykonane
- wciąża
- potrafi zużyć po dłuższym czasie
- trudny i żmudny crafting, dla tych bez abonamentu wręcz niemożliwy
- endgame szalu nie robi
- sporo płatnej zawartości mimo systemu B2P

PEGI
 ?
 PRODUCENT: ROBOTPUMPKIN GAMES
 CENA: 50 ZŁ (PC), 25 ZŁ (AND, IOS)
 WERSJA PL: BRAK
 MULTI: BRAK
 GRAŁIŚMY NA: PC
 PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CORE 2 DUO
 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE 260 GTS/
 RADEON HD 4850

PRZYGODOWA TEKSTOWA • PARAGRAFÓWKA

■ Jest, nie ukrywajmy, nerdem: **9kier**

Przeczytałam w życiu trzy opowiadania Lovecrafta i ani „Widmo nad Innsmouth”, ani „Zew Cthulhu” nie mają startu do „Szepczącego w ciemności”. Odpaliłam jednak The Innsmouth Case z czystej ryboludzkiej ciekawości...

I jak przystało na mieszkańca tego portowego miasta, niemal nie mrugałam. Nie było to jednak związane – a szkoda – z przesadną ekscytacją, lecz faktem, że 1) nie miałam jak oderwać wzroku od monitora, bo trzeba było czytać, czytać, czytać; 2) ledwie się sprawa porwanej dziewczynki zaczęła, zaraz się skończyła. Dwie godziny minęły w oka(nie)mgnieniu, prywatny detektyw, w którego się wcieliłam, skończył raczej marnie, a ja uświadomiłam sobie, że odkryłam zaledwie jedno z **dwudziestu siedmiu zakończeń** tej lovecraftowej paragrafowej komedijki!

Zdjęcia dzieci na fejsie

Wydarzenia w dziełku RobotPumpkin – a co za tym idzie, finały – zależą naturalnie od decyzji podejmowanych po drodze. Czy wyjdiesz z pracy szybciej, czy zostaniesz jeszcze trochę? Czy pojedziesz na stopa, żeby zaoszczędzić i przeżyć przygodę, czy jednak autobusem jak dorosły człowiek? Czy kroki swe po dotarciu do Innsmouth skierujesz do centrum miasta, czy w okolice portu, a może jeszcze gdzieś indziej? Jak bardzo irracjonalnie poradzisz sobie z dziwakiem, który łypie zzałka na rodzinę przy fontannie? Jak będziesz zachowywać się na posterunku policji?

Moje społeczne niedostosowanie wyszło na jaw szybko, gdy zastanawiałam się, czy pobić małą denerwującą dziewczynkę przy jej rodzicach, czy zrobić jej wykład na temat różnic między byciem freelancerem i byciem biednym. Wcześniej zwymiotowałam do szuflady na widok zdjęcia zaginionego dziecka. A do tego – ze względu na moje ciągle gadanie o śmierci w czarnej dziurze oraz seryjnych zabójcach – byłam tak uciążliwym pasażerem, że zostałam wysadzona z samochodu na środku pustej drogi.

Fabularny sukces, fabularne fiasko

Gdy myślę o The Innsmouth Case, przypomina mi się „Fiasco” Jasona Morningstara – „papierowy” system RPG, w którym plany postaci zawsze palą na panewce. Ich przekrety się nie udają, wszystko kończy się tragicznie. Nie wiem, czy niepowodzenia, wpadki i kompromitacje wpisane są w scenariusz gry RobotPumpkin, czy były wynikiem moich fatalnych decyzji, ale **trzy odblokowane przeze**

Lovecraft bez rasizmu

Twórczość Lovecrafta pełna jest treści rasistowskich. Podoba mi się to, że developerzy z RobotPumpkin i wydawcy z Assemble Entertainment oddają się od tego aspektu jego dzieł i w przedmowie gry piszą otwarcie, że są fanami jego uniwersum, ale wierzą w równość.

▶ Tak reaguję na zdjęcia dzieci na Facebooku.

▶ Dzisiaj płaskoziemcy i antyszczepionkowcy na wysokich stanowiskach.

mnie zakończenia sugerują, że nie tak łatwo doprowadzić śledztwo do końca.

W żadnym wypadku nie powoduje to frustracji. W gorszych momentach The Innsmouth Case napisane jest przeciętnie, w najlepszych naprawdę wyśmienicie, choć wiadomo, że krawiec – w tym przypadku utalentowany Timo Thees – tak kraje, jak mu materii staje. Czuję, że **scenarzysta ma ciekawe pomysły, lekkie pióro i dojrzałe poczucie humoru**, którego na szczęście nie wypycha graczom do gardła. Nieraz uśmiełam się z prostych interakcji, raz czy dwa bardzo pozytywnie zaskoczyła mnie strona, w jaką poszła fabuła – mam wrażenie, że gdyby dać rozwinąć pisarzowi skrzydła, mógłby bez wtopy sprawdzić się w znacznie większym projekcie. Finału, który dosłownie godzinę temu uzyskałam po dotknięciu pewnej kostki, nie mogłabym przewidzieć w najśmielszych snach i 24 nieodblokowane zakończenia wcale nie brzmią już jak obowiązek, lecz potencjalne inspiracje. W przypadku przygodówki tekstowej liczy się tylko to, jak jest napisana, a w tym aspekcie The Innsmouth Case naprawdę nie ma się czego wstydzić.

[CDA]

OCENA

7

GRYwalność 7

Wideo 6

Audio 5

Lovecraft bez nadęcia
 niewymuszony humor
 aż 27 zakończeń

maksymalnie dwie godziny
 mało zróżnicowana oprawa



F1 2020

THE OFFICIAL VIDEOGAME

■ Zostawcie go w spokoju, wie co robić: **Dael**

Dwie sekundy. Tyle trwa rozpędzenie bolidu Formuły 1 od 0 do 100 km/h.

Ale to nie porażające przyspieszenie, lecz niemal barbarzyńskie hamowanie robi największe wrażenie na ludziach, którzy pierwszy raz zasiadają w kokpitach najszybszych samochodów świata. Pędzący 300 km/h bolid staje w miejscu po czterech sekundach. W trakcie tych czterech sekund kierowca nie jest w stanie oddychać, jego tętno rośnie do 200 uderzeń na minutę, a przeciążenie rzędu 5g niemal urywa głowę.

Tego w grze wideo przedstawić nie sposób. No, chyba, że jesteście – jak ja – posiadaczami kotów, które lubią zeskakiwać z półki na wasze plecy, gdy ślęczycie przed monitorem. Ale choć większość ludzi takich ekstremalnych doznań nie doświadczy, nie znaczy to, że próby realistycznego przedstawienia wyścigów w grach wideo są skazane na porażkę. Przeciwnie, symulatory takie jak iRacing czy rFactor są powszechnie chwalone przez ludzi siedzących w sportach motorowych, a nawet pozwoliły wielu graczom rozpocząć przygodę z prawdziwym ściganiem.

„Istnieją trzy dyscypliny sportowe: korrida, wspinaczka wysokogórska i wyścigi samochodowe. Cała reszta to tylko zabawy.” – Ernest Hemingway

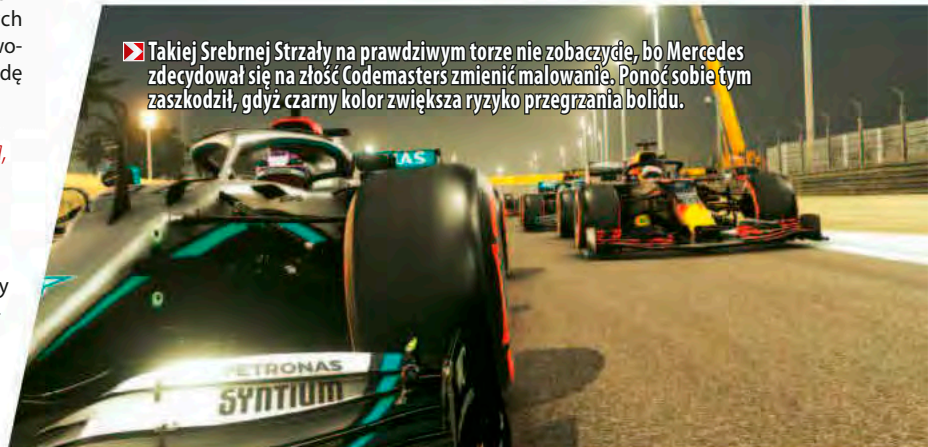
Tyle tylko, że gry F1 od Codemasters nigdy nie szły tą drogą. Zawsze stały w rozroku, z jednej strony zgłaszając pretensje do bycia symulatorami najpopularniej-

szej serii wyścigowej świata, z drugiej zaś czyniąc dziesiątki kompromisów, na użytek przeciętnego miłośnika Formuły 1, który nie ma w domu kierownicy wartej kilka tysięcy złotych, a przyzwyczajony jest raczej do „ścigalek” arcade’owych. No bo co to za symulator, który można obsługiwać padem czy nawet klawiaturą? Dlatego właśnie, choć od 20 lat jestem fanem F1, mocno opierałem się, gdy enki zasugerował mi zrecenzowanie produkcji Codemasterów. Bronilem się jak Witalij Pietrow przed atakami Fernando Alonso podczas GP Abu Zabi w 2010 roku – żarcie, rozpaczliwie i... niepotrzebnie.

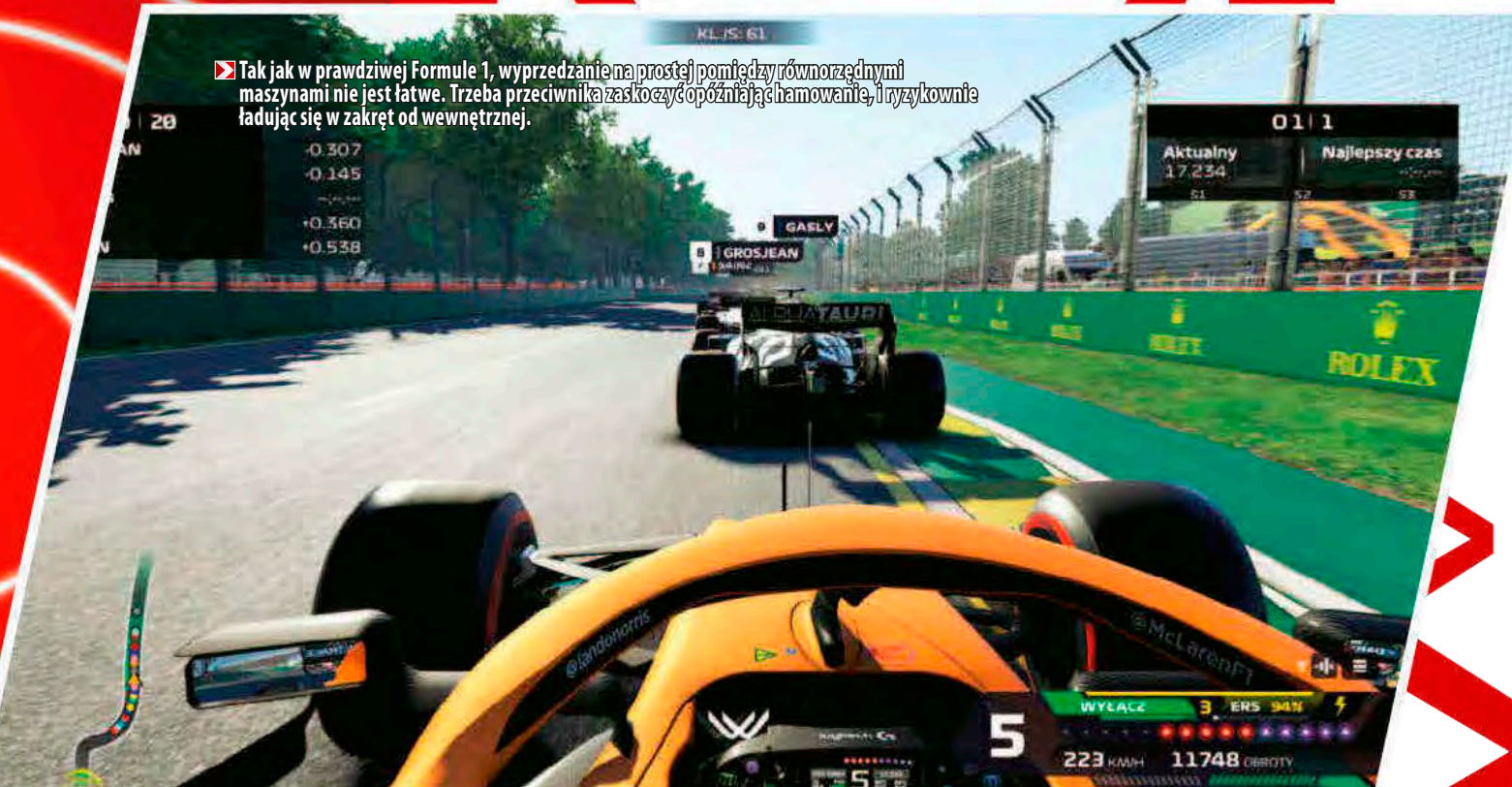
Lecz nie wytrzymałem w tym uporze długo. Poniekąd dlatego, że już poprzednia odsłona serii – F1 2019 prezentowała znaczący postęp na polu symulacji w sto-

unku do poprzednich części. A trochę z powodu zżerającej mnie ciekawości. Chciałem sprawdzić, jak gra od Mistrzów Kodu przedstawi sezon, którego nigdy nie było. W końcu wbrew pierwotnym planom połowę roku 2020 kierowcy F1 spędzili w domach, szalejąc... w grze F1 2019. A kiedy już wrócili do padoku, wszystko okazało się dziwaczne. Zniknęły gdzieś szumnie zapowiadane debiuty GP Wietnamu oraz powrót na holenderski tor Zandvoort. Pojawiły się za to podwójne Grand Prix w tych samych lokacjach. Na dodatek Ferrari i jego zespoły klienckie ni z tego, ni z owego zaczęły narzekać na koszmarną moc (czy raczej niemoc) silników, przez co Scuderia z drugiego najlepszego zespołu stała się stajnią gdzieś ze średnia stawki. A Mercedes zmienił malowanie bolidów. I nawet Williams walczy

▶ Takiej Srebrnej Strzały na prawdziwym torze nie zobaczycie, bo Mercedes zdecydował się na złość Codemasters zmienić malowanie. Ponoć sobie tym zaszkodził, gdyż czarny kolor zwiększa ryzyko przegrzania bolidu.



► Tak jak w prawdziwej Formule 1, wyprzedzanie na prostej pomiędzy równorzędnymi maszynami nie jest łatwe. Trzeba przeciwnika zaskoczyć opóźniając hamowanie, i ryzykownie ładując się w zakręt od wewnętrznej.



dzielnie, by nie powtórzyć zeszlórocznej praktyki zajmowania ostatnich rzędów.

Innymi słowy strasznie mnie intrygowało to, jak sezon 2020 wyglądałby bez tych sensacyjnych wydarzeń. Więc dałem się skusić. I całe szczęście, gdyż – jak się okazuje – **Codemasters wreszcie znaleźli pomysł na to jak połączyć przystępność gry z symulacyjnymi ambicjami.** I tak oto F1 2020 stał się tytułem, po który sięgnąć może człowiek, niemający pojęcia dlaczego kierowcy wyścigowi wychodzą z zakrętów najeżdżając na tarke, miast trzymać się asfaltu. Ale nim zakończy się pierwszy sezon, tenże sam gracz będzie już własnoręcznie dobierał ciśnienie w każdej oponie, regulował geometrię zawieszenia i ustawiał twardość przedniego stabilizatora poprzecznego.

„Chroni moją głowę.”

– Kimi Räikkönen zapytany o to, jakie znaczenie ma dla niego jego kask.

Przyhamujmy jednak odrobinę, bo przed rozprawką o szczegółach modelu jazdy, jaki zaszerwowali nam Brytyjczycy z Codemasters, warto wspomnieć o samej konstrukcji gry i o tym, co nam daje. A trzeba przyznać, że **już od pierwszego kontaktu F1 2020 oszałamia liczbą trybów rozgrywek.**

Możemy więc rozpocząć karierę nowego kierowcy, z krótkim sezonem w Formule 2, będącym swego rodzaju tutorialiem. Dobre wyniki osiągnięte w tej serii rozgrywek, otworzą nam drogę do Formuły 1 w sezonie 2020. Tu, dobrawszy sobie zespół (spośród zainteresowanych), wykopimy na zieloną trawkę któregoś z obecnych kierowców i rozpoczniemy pełną splendoru karierę. Oprócz wyścigów i sesji kwalifikacyjnych, czekają nas również wywiady dla stacji telewizyjnych (odbijające się na morale inżynierów pracujących nad konkretnymi podzespołami).

No i trzeba się będzie napracować w trakcie sesji treningowych – skądinąd rozegranych naprawdę genialnie. Spełniają one rolę potrójną. Służą bowiem nie tylko zapoznaniu się z rozkładem trasy i ustawieniu parametrów naszego pojazdu, ale również realizacji konkretnych programów i celów wyznaczonych przez inżynierów. W ramach tych programów zbieramy dane potrzebne do rozwoju nowych komponentów bolidu czy też stworzenia strategii na wyścig. Przede wszystkim jednak **narzucone przez inżynierów programy treningowe uczą gracza określonych sposobów jazdy** – w końcu inaczej prowadzimy bolid, troszcząc się o stan opon, a inaczej próbując oszczędzać paliwo. Dodatkowym smaczkiem kariery indywidualnej jest też

wskazywanie kierunku rozwoju bolidu i zarządzanie częściami (jak wiadomo liczba wymian jest ograniczona, a wraz ze zużywaniem komponentów spada ich efektywność i rośnie ryzyko usterki).

„Mam wszystko pod kontrolą. Co znaczy, że jadę za wolno.” – Mario Andretti

A jeśli dla kogoś to wciąż za mało roboty i kariera kierowcy nie wydaje się dość wymagająca, to Codemasters przygotowali też tryb rozgrywki, w którym rolę kierowcy łączymy z funkcją szefa nowego, jedenastego zespołu Formuły 1. I choć brzmi to dziwacznie, taka sytuacja nie jest zupełnie bez precedensu. W założonych przez siebie stajniach ścigali się przecież John Surtees, Bruce McLaren, Emerson i Wilson Fittipaldi, a Jack Brabham we

**To bezapelacyjnie
najlepsza część serii.**

własnym teamie zdobył nawet tytuł mistrzowski. Pomysł na taki tryb kariery jest więc całkiem ciekawy.

Ominie nas tu wprawdzie sezon w Formule 2, ale za to dojdzie pokaźna dawka managementu. Trzeba będzie koordynować prace zespołu, zarządzać jego czasem, »



► Odpowiadając na pytania mediów, lepiej uważać, aby nie popsuć relacji z inżynierami.

uprząć budżetową żonglerkę, pozyskiwać sponsorów, itd. Nie wątpię, że **tryb menadżerski nie ma zbyt wiele wspólnego z prawdziwym zarządzaniem stajnią wyścigową, ale stanowi przyjemne urozmaicenie**. Ja, zakończywszy swój pierwszy sezon w Alfa Romeo Orlen Racing, bawiłem się całkiem nieźle jako właściciel i główny kierownik zespołu CD-Action-FSO(*).

Oprócz tych dwóch trybów kariery F1 2020 oferuje dziesiątki innych możliwości zabawy w wyścigowych bolidach. Od pojedynczych Grand Prix, przez przeróżne mistrzostwa, ustanawianie rekordów czasowych, czy wreszcie odtwarzanie nietypowych (a czasem historycznych) scenariuszy. Ścigać możemy się tu nie tylko aktualnymi bolidami F1 i zeszłorocznymi F2, ale również kilkunastoma legendarnymi maszynami – od McLarena MP4/4, którym w sezonie 1988 jeździli Senna i Prost, przez Benettona B194, w którym swój pierwszy tytuł mistrza świata zdobył Michael Schumacher, aż po dominującego w 2010 RB6 Red Bulla. Komu znudzi się zabawa z symulowanymi kierowcami, ten może rywalizować z fanami F1 z całego świata. A nawet z fanami przebywającymi w tym samym pokoju, bo F1 2020 daje sposobność, by ścigać się – jak za dawnych lat – na podzielonym ekranie. Obłąd.

„Nie. Oglądałem na żywo.”

– Robert Kubica zapytany o to, czy oglądał w telewizji swój wypadek w trakcie GP Kanady w 2007.

O tym, jak zachęcająca jest strona audiowizualna, chyba nie trzeba mówić. Udźwiękowienie zawsze było mocną stroną serii, bo developerzy podchodzili do niego ogromnym pietyzmem. Toteż nawet kompletny amator odróżni w grze skrzynię biegów bolidów F2 i F1 po charakterystycznym odgłosie trzasku podczas redukcji przełożeń. Dźwięki wydawane przez silnik,

czy nawet opony najeżdżające na tarkę to zresztą ważny element „czucia” bolidu. W departamencie graficznym zmiany zaszczytu przysługują minimalne, lecz i tak gra wygląda znakomicie. Po prawdzie na zachwyty nad grafiką w trakcie gry nie ma za bardzo czasu, ale zawsze możemy skorzystać z powtórek albo trybu fotograficznego, by napawać się kroplami deszczu spływającymi po włóknie węglowym, chmurą kamyczków odpryskujących spod kół, gdy nas fantazja zawiedzie na szuter, czy też grą świateł podczas nocnych wyścigów w egzotycznych zakątkach globu.

Z kolei w przerwie między wyścigami poobserwujemy sobie poprawione animacje przedstawicieli mediów, w tym szwendającego się po padoku Willa Buxtona. Fani Formuły 1 bez problemu rozpoznają też głosy komentatorów, którzy opowiadają nam w grze o tym czego przed weekendowymi zmaganiem oczekiwaliśmy oraz podsumowują zawody. To nikt inny jak prezenterzy Sky Sports – David Croft i Anthony Davidson. Umieszczenie ich w grze jest sympatyczne, aczkolwiek ten element naprawdę dałoby się dopracować, bo komentują stosunkowo niewiele, a do tego nieraz plotą trzy po trzy. Przykładowo – zostałem kiedyś pochwalony za fantastyczne zarzą-

go, który naprawdę co i rusz przekazuje nam ważne informacje. I którego możemy – wyposażeni w mikrofon – o różne rzeczy dopypywać.

„Ściganie się w Monte Carlo jest prawie tak komfortowe jak jazda rowerem po domu.”

– Nelson Piquet

Zatoczywszy więc niemałe kółko, wracamy do kwestii, którą poruszyłem na początku. Jaką rolę ma pełnić F1 2020? Czy to profesjonalny symulator pełną gębą, na miarę iRacing czy rFactor? Na pewno nie. Fizyka i model jazdy są tu jednak znacznie prostsze. Możemy zapomnieć chociażby o kwestii brudnego powietrza, co sprawia, że systemy DRS i ERS nie tyle niwelują negatywne konsekwencje jazdy za innym bolidem, co pełnią rolę dopalaczy. Z drugiej strony **to, jak F1 2020 uczy gracza zasad działania i obsługi bolidu, musi budzić respekt**. W końcu gdy gra każde monitorować zarówno temperaturę opony, jak i temperaturę jej wnętrza, trudno odmówić jej ambicji.

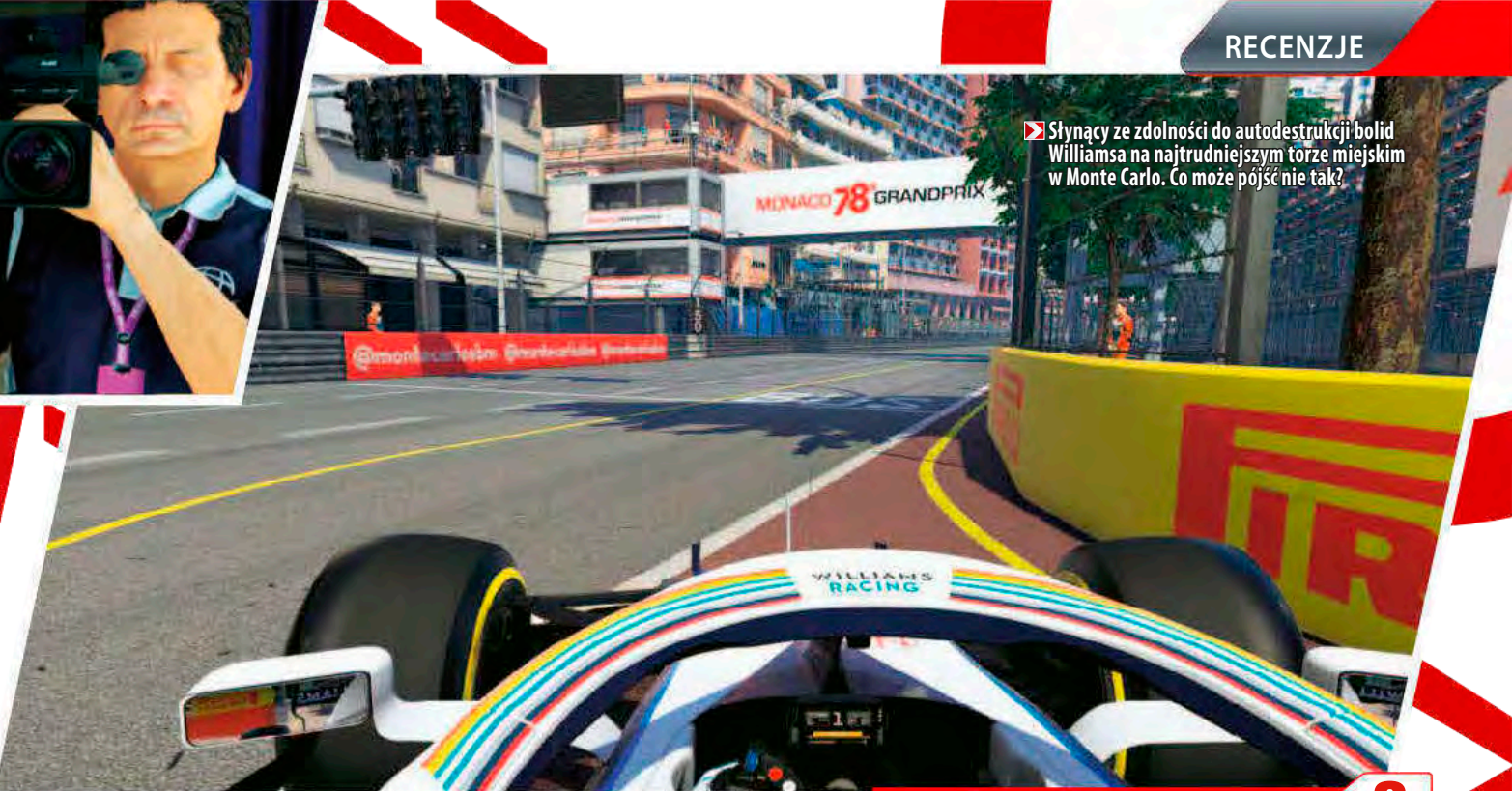
Rodem z poważnych symulatorów jest też feedback, jaki przekazuje nam samochód. Różnice w jeździe tym samym bolidem, w toku zużywania opon, gumo-

Pozycja obowiązkowa dla entuzjastów Formuły 1.

danie oponami po wyścigu, w którym zdierałem je i traciłem przyczepność tak szybko, że zaliczyłem trzy pitstopy zamiast planowanego jednego.

Na szczęście, jeśli komentatorzy gadają o rzeczy, to nie można tego samego powiedzieć o sugestiach inżyniera wyścigowe-

wania toru czy wreszcie spadającej wskutek spalania paliwa masy są dramatyczne. Zresztą co tu dużo gadać – „czucie” bolidu jest tak dobre, że łatwo po dziesięć czy dwadzieścia kół po prostu zupełnie odpłynąć w „zonę”, ulec jakiegoś dziwnemu stanowi autohipnozy, w którym widzieć będziemy przed sobą



▶ Słynący ze zdolności do autodestrukcji bolid Williamsa na najtrudniejszym torze miejskim w Monte Carlo. Co może pójść nie tak?

tylko linię wyścigową, a czynności takie jak np. zmiana mieszanki paliwowej wykonywane będą niby naszymi rękami, ale bez udziału świadomości. Nie było mi trudno po tym zrozumieć Kimiego Räikkönena, który regularnie krzyczy na swojego inżyniera wyścigowego, by ten nie zawracał mu głowy przez radio, gdyż Iceman wie, co robi i nie chce, by go rozpraszano.

Jeśli jednak F1 2020 nadal pozostaje symulatorem tylko połowicznym, to coż jest w grze takiego urzekającego? Odpowiedź jest prosta. Nowa produkcja Codemasters nie jest już tytułem z rozdwojeniem jaźni, mieszającym bez ładu i składu elementy symulacji i zręcznościówki, lecz pomostem pomiędzy tymi dwoma światami. O tym jak doskonałej nauki udzielają graczowi programy treningowe czy rady inżyniera wyścigowego już wspominałem. Ale kluczowy jest tak naprawdę mechanizm ustawiania poziomu trudności.

„Jeśli Bóg chciał, żebyśmy spacerowali, to czemu dał nam stopy pasujące do pedału gazu?” – Stirling Moss

F1 2020 ma dwa takie mechanizmy – w dodatku obydwojema możemy manipulować w trakcie sezonu wraz z nabywaniem pewności za kółkiem. Pierwszy z nich jest dość oczywisty – to poziom umiejętności kierowców sterowanych przez AI. Mniej więcej w okolicach 40% sztuczna inteligencja wciąż jest zbyt wolna w zakrętach, ale zaczyna nam aktywnie utrudniać życie, broniąc się przed wyprzedzaniem na prostych i pozostawiając okienko tylko na dohamowanie. **Powyżej 70% AI potrafi**

naprawdę wprowadzić gracza w kompleksy – zwłaszcza na torach miejskich, takich jak potwornie trudne Monaco.

Drugi mechanizm dotyczy sposobu prowadzenia bolidu. Gra ma dwa tryby – swobodny i standardowy. W trybie swobodnym model jazdy jest skrajnie nierealistyczny. Można go sobie od razu odpuścić jako „wynalazek” raczej dziwny. Zabawa zaczyna się bowiem w trybie standardowym. W jego ramach możemy modyfikować dziesięć różnych asyst – wspomaganie siły hamowania, ABS, kontrolę trakcji, wyświetlanie linii wyścigowej, automatyczną skrzynię biegów, wspomaganie w boksach, a także przejęcie przez AI kontroli nad ERS, DRS i modyfikacjami mieszanki paliwowej. Robimy to, korzystając z domyślnych poziomów kompetencji (od kierowcy początkującego po elite) albo – co polecam – bawiąc się każdym parametrem samodzielnie, podnosząc lub obniżając intensywność asyst. A jeśli na torze popełnimy błąd, zawsze pozostanie możliwość cofnięcia akcji o kilka sekund i dokonania korekty.

W ten sposób bardzo gładko, zdobywając doświadczenie, przejmujemy coraz większą kontrolę nad bolidem. Ma to oczywiście swoje ograniczenia – na padzie da się jeszcze grać na poziomie „doświadczony”, choć tory miejskie dostarczają już wtedy niemałego zgryzu. **Dwa najwyższe poziomy trudności wymagają kierownicy. I to dobrej.** Bo jeszcze się nie narodził człowiek, któremu małe galki gamepada wystarczyłyby do prowadzenia bolidu F1 bez kontroli trakcji. Należy się też

Okiem Bastiana

OCENA **8+**



Jeśli chodzi o Formułę 1, to można powiedzieć, że jestem jaroszem. Kojarzę Kubicę, Hamiltona, ale jedyne, co dotychczas wiedziałem o bolidach, to to, że wyglądają jak futurystyczne statki na kołach i robią „wziur”, gdy jadą 270 km/h. Na szczęście F1 2020 takiego świeżaczka jak ja wprowadza w zasadzie bezboleśnie w meandry tego świata. Uczucie pilnie o oszczędzaniu paliwa, działaniu systemu ERS, agresywnym, acz zgodnym ze sztuką wchodzeniu w zakręty. Gra ma w sobie ten czynnik X, który sprawia, że wsiąka się w grę po pachy i chce grać wciąż i wciąż. Jak pisze Dael, w pewnym już momencie bolid prowadzi się kompletnie na czuja, wychwytyując kątem ucha to, że opony dostają do wiwatu, bo za szybko weszliśmy w zakręt. Grałem na padzie i na początek jest to zupełnie wystarczające narzędzie, by kręcić przyzwoite czasy i świetnie się bawić. Niestety, co rusz można potknąć się w menu o mikropłatności (na szczęście związane tylko ze sferą personalizacji teamu i bolidu), co ujmuje grze trochę uroku. Tak czy siak – bawiłem się świetnie.

zagorzałym pecetowcom wyjaśnienie – **gra na klawiaturze odpada**. Technicznie jest możliwa po obniżeniu poziomu trudności, ale po prostu nie przynosi frajdy. Gaz, hamulec i kierownica muszą być obsługiwane analogowo, w przeciwnym razie jazda jest szarpana, męcząca i koszmarnie nieefektywna.

Tym jednak, którzy zechcą spróbować swoich sił z F1 2020 i zainwestują w odpowiedni sprzęt (dobry pad z analogowymi spustami to absolutne minimum), gra dostarczy niewiarygodnej frajdy. **Code-masters stworzyli najlepsze w historii narzędzie edukacyjne dla fanów wyścigów motorowych**, a zarazem grę, która da szansę nawet miłośnikom Mario Kart zrobić pierwszy krok w świat prawdziwych symulatorów. I pozwoli pokochać Formułę 1 jeszcze goręcej i jeszcze żarliwiej. Warto zagrać. A że się wam potem będzie monażyska serpentyna śnić po nocach – to niewielka cena.

[CDA]

OCENA

9

GRYwalność: 9
Wideo: 8
Audio: 8

- bardziej realistyczna od wcześniejszych odsłon
- zaskakująco przystępna
- emocjonująca i hipnotyzująca
- rozczarowująco mała rola komentatorów
- niektóre aspekty zarządzania stają się potraktowane powierzchownie
- monetyzacja kosmetycznego badźwiewia

PEGI

12

► PRODUCENT: UPSTREAM ARCADE

► CENA: 80 ZŁ

► WERSJA PL: NAPISY

► MULTI: BRAK

► GRALIŚMY NA: PC

► PC: WINDOWS 10, 15-4460/FX-8350, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 1030/RADEON RX 550

AKCJA • ROGUELIKE • WEIRD WEST

WEST OF DEAD

■ Ustrzelił Bauera: **Bastian**

Wojna. Wojna nigdy się nie zmienia – mruknął w intro paru Falloutów swego czasu Ron Perlman razy kilka. Zabawne, że te same słowa mógłby wsadzić w kościaną paszczę protagonistę. Też by pasowały.

Ja nawet nie lubię roguelike'ów, a w West of Dead utonałem już na 10 godzin. I chcę grać dalej. Zastanawiam się, czy to zasługa świetnego gameplayu, mojego umiłowania do gier akcji i dzikiego zachodu czy świetnej, komiksowej stylistyki. A może to Ron i jego urokliwy głos tchnięty w głównego bohatera?

The bigger they are... the bigger the bounty (*)

Jestem niezmiernie zadowolony z tego, jak twórcom udało się zgrabnie wpleść historię i świat przedstawiony w roguelike'owe mechanizmy. Wcielamy

się w Williama Masona, kościeja z płonąłą głową, który po śmierci trafia do miasteczka Purgatory w stanie Wyoming – czyli tutejszego czyścica. Jest rok 1888.

Czyścić ten pełen jest labiryntowych, losowo generowanych korytarzy wypełnionych po brzegi niegodziwymi i zagubionymi duszami. Te pierwsze wyprasza się z tego świata za pomocą ogromnego arsenału broni palnej, a zagubionym pomaga wrócić na dobrą ścieżkę: czyli tytułowy zachód właśnie. Czeluści Purgatory za-

mieszkuje śmietanka wierzeń rdzennych Indian i świeżo upieczonych Amerykanów – od wendigo, przez udręczone dusze banitów, utopce, golem, aż po wiedźmy – a naszym zadaniem będzie się ich pozbyć, odkupując tym samym swoje grzechy.

Mason trafia w zaświatach do saloonu, który służy tu za hub startowy za każdym razem, gdy zdarzy nam się zginąć. Grę oparto na mechanizmie permaśmierci, po zgonie tracimy więc wszelkie uzbrojenie, zdobyte umiejętności i przedmioty. Aby nie męczyć za często mrukliwego barmana swoją obecnością, należy obkupić się u okolicznej wiedźmy w lepsze apteczki i arsenał – wtedy kolejne wypadki będą o wiele łatwiejsze. Jest jednak haczyk: wieszczka pomoże nam tylko za odpowiednią liczbę odkupionych – czyli zebranych – grzechów.

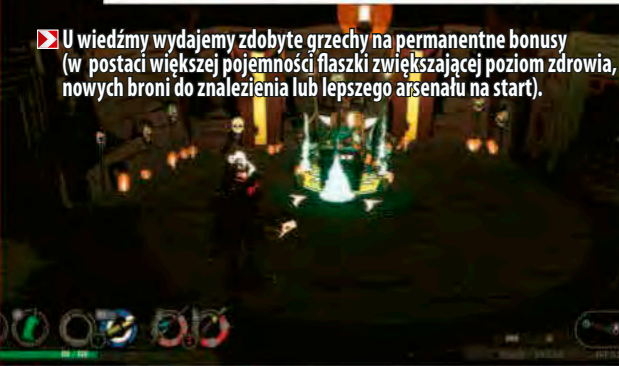
Well, luck's a bitch anyhow. Take a look...

Starcia to jest coś, co ujęło mnie w West of Dead najbardziej. To strzelaniny z mnóstwem (zniszczalnych) przeszkód, za którymi możemy przeczeć największe grady kul. Wyobraźcie sobie taki scenariusz: wbiegamy do pomieszczenia, zgrabnym susem wskakujemy za zmurzały grobowiec. Przeczekujemy pierwsze wystrzały, mierzymy i odstrzelujemy z muszkietu rzeźmieszka, zmieniamy broń na rewolwer i likwidujemy kolejnego.

► Część lokacji ma dodatkową kondygnację. Niestety, ustrzelenie wrogów z góry nie jest możliwe.



► U wiedźmy wydajemy zdobyte grzechy na permanentne bonusy (w postaci większej pojemności flaszki zwiększającej poziom zdrowia, nowych broni do znalezienia lub lepszego arsenału na start).



(*) Śródtytuły zaczerpnięte wprost z West of Dead.

Z lewej strony szarżuje na nas piekielna czworonożna bestia; zręcznie przeskakujemy przez grób, rozświetlamy po drodze latarnię oślepiającą psiaka, dobiegamy do skrzyni. Schowawszy się rzucamy w jego stronę dynamit, a przeładowanym zawczasu muskietem wysyłamy na dobre do innego świata.

Dynamizm to coś, co sprawia w grze najwięcej radochy. Owszem, można grać po „kampusku”, przeczekując wszystkie wystrzały, licząc dostępne naboje w magazynku i metodycznie likwidować zbiorów. Jednak taki rodzaj rozgrywki gra wymusza na nas dopiero po około trzech godzinach zabawy bez śmierci, gdzie liczy się już każda zaoszczędzona sekunda, a wrogowie atakują nas chmarami.

System celowania jest pomyślany bardzo ciekawie: ci, którzy mieli okazję spróbować się z ultem Jhina z LoL-a, od razu rozumieją jego działanie. Gra pokazuje nam na bardzo krótkim zasięgu kierunek, w którym posłemy kulę – nie ma tu standardowego celownika. Wymusza to niejako naukę efektywnego strzelania. Do tego każda broń ma swój czas (automatycznego) przeładowania, więc trzeba

z trzech zdolności: zwiększenie obrażeń z broni palnej, maksymalnego poziomu zdrowia lub mocy umiejętności. Odwiedzanie ich jest kluczowe, jeśli chcemy zejść dalej niż drugi rozdział przygody, gdyż poziom trudności rośnie niezmiernie szybko. Gra sprytnie też podkreśla go, komplikując układ odwiedzanych izb, kiedy na Masonie ciąży kłątwa. Ta, otrzymywana od napotkanych enpəców w zamian za niezłe przedmioty, sprawia, że póki nie wybijemy określonej liczby wrogów, ginimy od jednego strzału. A na to nakładają się jeszcze... **paskudne bugi.**

I'll see you in hell, Bauer

A jest ich masa. Zdarzyło mi się zostać spowolnionym przez wroga, co jest całkiem normalnym tu mechanizmem. Lecz zamiast chwilę trwać to dopóki, dopóty nie znalazłem wyjścia z poziomu. Albo innym razem Mason... zniknął. Widziałem tylko jego cień. Pomogło dopiero skorzystanie z okolicznego teleportera, który normalnie służy za powrót od odwiedzonych wcześniej miejsc w lokacji. Czasem wypalenie w niemilca stojącego tuż przed moją lufą kończyło się chybieniem. Czasem też, mimo że schowałem się za przeszkodą, gra zdawała się to ignorować.

Bardzo wciągająca rozgrywka. Jak i bagno bugów.

mocno dbać o stan magazynków. Dzięki temu po jakimś czasie zaczynamy już strzelać na czuja, ale nie bezmyślnie. Świetna sprawa.

Do dyspozycji mamy dwa gniazda na rynsztunek, dwa na przedmioty użytkowe (na przykład dynamit lub tarczę) i jedną zdolność pasywną. Na start zaś otrzymujemy marną broń palną pierwszego poziomu: zadającą mizerne obrażenia i/lub straszliwie wolno się przeładowującą. Lepšie, wysokopoziomowe pukawki i skille zbieramy z porozrucanych co jakiś czas skrzynek, znajdujemy gdzieś po drodze lub kupujemy u sklepikarza (którego to też zresztą trzeba odnaleźć). Ten jako walutę przyjął żelazo (zastanawiam się, dlaczego: może odpowiedzi należy szukać w piosence Marty'ego Robbinsa, „Big Iron”?), zgarbione z poległych wrogów.

Głównym zadaniem jest odnalezienie wyjścia z kolejnych lokacji i tym samym, odkrywanie nowych kart z życiorysu naszego cierpiącego na pośmiertną amnezję nieboszczyka. Po drodze, prócz wspomnianych łupów i hord wrogów, natkniemy się na kapliczki, które ulepszają jedną

Kamera również potrafiła ustawić się pod tak dziwnym kątem, że nijak nie byłam w stanie zobaczyć, kto do mnie mierzy. Te krytyczne błędy zdają się występować nieco za często i mocno odbierają przyjemność z rozgrywki.

Aszkoda, bo prócz miodnego gameplayu, **sfera audiowizualna to majstersztyk.** Cel-shadingowa, komiksowa, oszczędna i klimatyczna oprawa graficzna budzi autentyczny podziw (do tego te świetnie animowane wybuchy i rozbłyśki światła), a muzyka od razu wkręciła mi się w głowę, przypominając najlepsze chwile z RDR2.

West of Dead może się podobać z wielu powodów. Gros elementów zostało tu wykonanych po prostu doskonale: stylizowana grafika, wylewający się z ekranu i głośników weird westowy klimat, pełen akcji gameplay, roguelike'owe mechanizmy. I jeśli choć jedna z wymienionych rzeczy powoduje u was szybsze bicie serca, warto z grą się spróbować – polubicie całą resztę. Nawet mimo atakujących w najgorszych momentach bugów, przez które z końcowej oceny wyleciał plusik. [CDA]

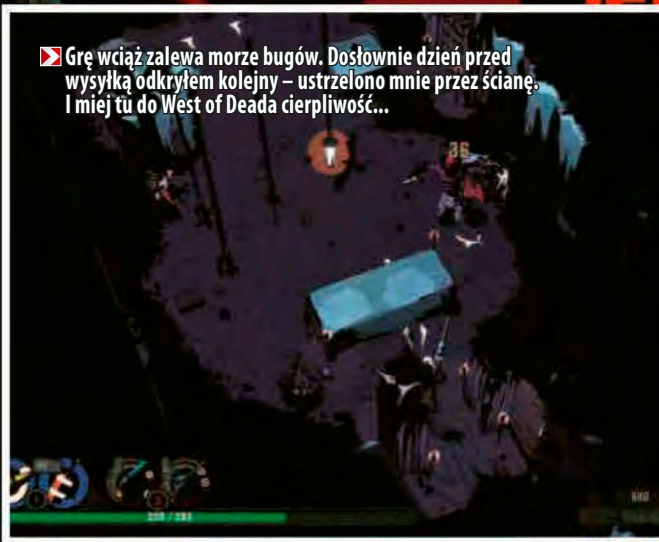
Okiem 9kier

OCENA



Mimo spędzenia z West of Dead 16 godzin trudno mi je ocenić. Początkowo miałam grę recenzować, ale presja czasu zabierała mi przyjemność zabawy – przynajmniej tak myślałam. Dość miałam nieustannego zaczynania od początku i związanej z tym utraty progresu z ostatnich dwóch godzin. Nawet po tym, jak grę spatchowano i pozbyto się wielu bugów, każda porażka wywoływała we mnie frustrację zamiast – jak chociażby w Hadesie – zwiększać moją determinację. Stawałam się coraz lepsza, ale w tempie, które nie pozwoliłoby mi napisać rzetelnego tekstu. Ostatecznie – i to uświadomiło mi, że jednak nie chodziło o presję czasu – West of Dead nigdy nie skończyłam, ba, po oddaniu recenzji Bastianowi nigdy do gry nie wróciłam. Kozacka konwencja, stylowe cel-shadingowe lokacje, niski głos Rona Perlmana, fantastyczna ścieżka dźwiękowa, pomysł na rozgrywkę – tego będzie mi brakować. Samej gry nie. Przypomniała mi emocje, jakie czułam, grając w Below, a to wcale nie jest dobre skojarzenie.

➤ Grę wciąż zalewa morze bugów. Dosłownie dzień przed wysyłką odkryłem kolejny – ustrzelono mnie przez ścianę. I miej tu do West of Dead a cierpliwość...



OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 8

➤ świetny gameplay
➤ i gunplay
➤ KLIMAT!
➤ doskonała oprawa audiowizualna
➤ Ron Perlman jako protagonista!
➤ dobre roguelike'owe mechanizmy

➤ prosty system rozwoju
➤ i ogrom bugów
➤ brak polskich znaków
➤ zaczynanie zupełnie od nowa po jakimś czasie nuży

Dziki śmierci zachód

West of Dead dostępne jest w polskiej wersji od premiery. Z tym że... brakuje w fontach polskich znaków. A fe!

WAKING

■ Pojedynek z samą sobą toczy: **Cerebrum (i Basta*)**

„Sen jest twą ojczyzną – a najtrudniej sennemu umierać” (**).

Choć zaborczy Morfeusz nie chce wypuścić bohatera gry Waking ze swych objęć, ten walczy, by wyrwać się ze śpiączki. Aby się ocknąć, musi zanurzyć się w podświadomości i poradzić sobie ze swoimi demonami. Wsparcia potrzebnego do ich pokonania należy szukać we wspomnieniach, które ukształtowały charakter. Takie jest Waking – **trochę soulslike, trochę soul-ripping**. A w centrum tych wydarzeń nie jest byle bohater. W śpiączce jesteśmy my sami.

Miraże

Najpierw decydujemy jednak, czy pozwalamy grze na to, czego od nas oczekuje – czyli oddania jej kawałka siebie i wejścia w skórę widzianego z perspektywy trzeciej osoby bohatera. Grając w zgodzie ze sobą, prawdziwymi emocjami i myślami, pozwalamy na wyrwanie sobie niejako części duszy. Zawsze możemy udawać, że wszystko, co dzieje się na ekranie monitora, wcale nas nie dotyczy. Ale co, jeśli jednak wybierzemy pierwszą opcję? Stajemy się bohaterem, a on nami – nadajemy mu swoje imię, przypisujemy nasz wzrost, sylwetkę, płęć... Powoli odkrywamy kolejne poziomy gry, tak jak i siebie – w chwilach, gdy eterykny głos prosi nas o zamknięcie oczu i przywoływanie wspo-

mnień, które niekoniecznie chcemy pamiętać. Czułem się wtedy totalnie rozbity – gra kazała mi przypomnieć sobie dzieciństwo, uczucia, jakie towarzyszyły mi gdy patrzyłem na podwórko, na którym się wychowałem, a później z tych emocji tworzyła... oręż.

Rozgrywka tym sposobem brutalnie wciąga odbiorcę, który pozwoli sobie na pełną immersję – kolejno mierzymy się sami ze sobą, z wyborami ścieżek działania, z pojawiającymi się wrogimi istotami. Walka z nimi jest przekombinowana, ale satysfakcjonująca. Polega na ciskaniu w przeciwników naładowanymi naszymi emocjami przedmiotami. Sprowadzonego do parteru wroga możemy dobić wręcz, jeśli posiadamy odpowiednią liczbę ładunków, które dropią z obitych atakami dystansowymi wrogów. Są też inne umiejętności, korzystałem np. z pomocy wygrzebanego z moich wspomnień z dzieciństwa... pudełka miniaturowej Puni, który potrafił też przynosić okoliczne znajdkki. Znoj wynikający z pokonywania przeciwników w przypadku wyboru wysokiego poziomu trudności związany jest nie tyle z ich siłą, ile z gu-

bieniem się w zagmatwanym systemie walki. A ten wywołuje myśli o samounicestwieniu.

Wybór śmierci nie oznacza jednak wcale łaski jej dostąpienia – coś zwraca nas z drogi i namawia do eksplorowania zamku pełnego komnat, jakim jest nasz mózg. Dosłownie. Trafiamy do pałacu myśli, który służy też jako hub – podróżujemy z niego do kolejnych etapów. Fajny, acz mało kreatywnie zrealizowany pomysł. Gra wymusza poddanie się medytacji nad swoim dotychczasowym życiem: nad doświadczanymi lękami, pragnieniami, przeżyciami. To ma pomóc w wyrwaniu się ze śpiączki. Te emocje reprezentowane są w formie pasków energii, naładowane danymi odczuciami mogą być używane podczas walki i zagadek. Bywa, że trzeba mocno oszczędzać niektóre zasoby, bo np. pomoc zwierzęcego towarzysza sporo kosztuje. Przemierzając kolejne miejsca na neuronowej mapie, które są generowane proceduralnie, zbieramy więc skrawki wspomnień, a przy okazji realizujemy misję, jaką jest skompletowanie dwunastu kart z książki Somnusa, władcy krainy snów, który chce nam pomóc... ale nie zdradzę, w czym.

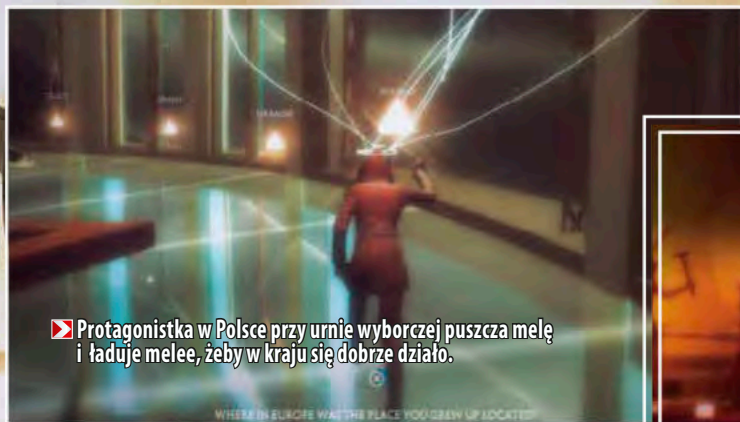
Koszmary

I byłby to tytuł wyjątkowy, bo **to najbardziej osobista gra, w jaką grałam**,

► Sterowanie za pomocą klawiatury i myszki lub pada jest bardzo męczące, gdy trzeba celować oponami w suszarkę.



(*) Zwana też Bastianem.
(**) Tadeusz Gajcy



▶ **Protagonistka w Polsce przy urnie wyborczej puszcza mełę i ładuje melee, żeby w kraju się dobrze działo.**

a jednak – tu znów muszę podjąć walkę z samą sobą, aby to napisać – niestety, w zbyt wielu aspektach po prostu nie-domaga. Tytuł początkowo wydawał mi się perełką w oceanie gier niezależnych. Wywoływał wiele emocji, bo zgodziłam się na warunki gry – oddałam postaci swoje imię, wspomnienia, prawdziwe odczucia. Ale gra nie zgodziła się na moje warunki! Okazało się, że tytuł ten, mimo że tak osobisty, niosący tyle ciekawych doświadczeń, jest przesycony niedociągająciami uprzykrzającymi rozgrywkę.

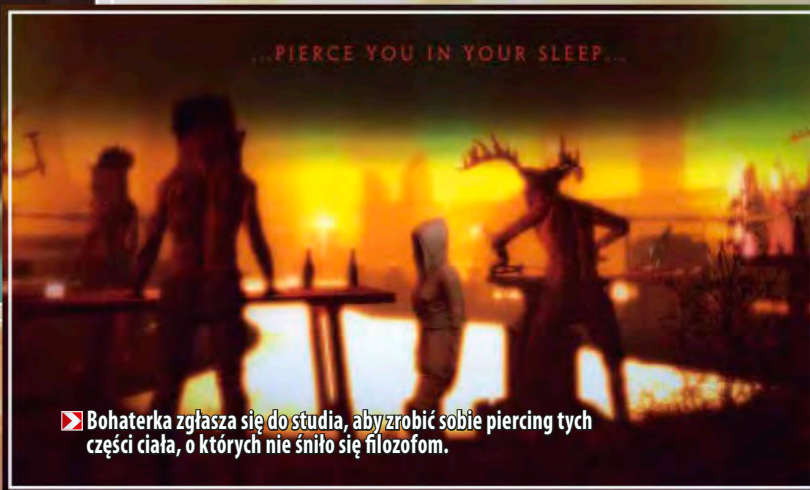
Twórca zdecydował na przykład chyba, że tak jak w życiu emocje potrafią generować chaos, tak i w grze nam nie odpuszczają. Walka z wykorzystaniem systemu ładowania własnymi uczuciami porzrzucanych po planszach śmieci, aby dzięki telekinizie rzucać nimi w przeciwników, jest niezmiernie konfundująca. Co te śmieci robią w mojej podświadomości? Czemu tu wala się opona, a tam skrzynka? Dlaczego mam w nie tchnąć swoją wiedzę? Co myśli ten mój demon, gdy dostaje po rzyjcu beczką pełną żalu?

Do tego, choć ścieżka dźwiękowa idealnie pasuje do klimatu snienia, autorefleksji (odkryłam, że zawarto w niej nawet fale delta, które to wykorzystywane są do wprowadzania się w stan głębokiej medytacji), a aktorzy głosowi dobrani są doskonale, to jednak muzyka podczas walki... nagle zmienia się w jakiś indie-rock, pozba-

wiony zupełnie tak istotnej podczas akcji frenezji. Wybija z tego niezwykle wrażenia, jaki dają pozostałe efekty dźwiękowe, przenosi do jakiejś innej gry, nie pasuje. Ja to odebrałem inaczej: może do świadomości dobija się świat zewnętrzny? Może w myślach zaplątał się zasłyszany przypadkiem w radio utwór, który mózg nuci w najmniej odpowiednich – czyli na przykład w czasie walki z bossem – momentach?

Ponadto, mapa neuronowa, choć jest świetnym pomysłem, umiejscowiona jest w menu tak nieintuicyjnie, jak zresztą i wszystkie inne elementy rozgrywki, łącznie z posiadanymi mocami i umiejętnościami, że zapomina się o ich używaniu i sprawdzaniu. Przekłada się to na walkę, która bez odpowiedniego rozeznania przestaje być angażująca, a zaczyna być mechaniczna, prowadzona na siłę, byle już to przejść i iść dalej. Prawda. Walka bywa miejscami bardzo frustrująca przez swoją powtarzalność. Początkowo mocno angażuje – jednak szybko odkrywa wszystkie karty. Większość przeciwników walczy z powietrza, toteż pierw objamy ich na dystans, potem dobijamy wręcz. I tak w kółko. Ciekawiej prezentują się za to zróżnicowane walki z bossami. A przecież ja chcę czerpać z tych bojów satysfakcję, móc płynnie przechodzić między kolejnymi zadaniami, bezproblemowo sprawdzać postęp i posiadane artefakty!

I na koniec – sylwetki potworów oraz innych napotykanych istot. Choć pierwotnie zrobiły na mnie ogromne wrażenie i z przyjemnością przyglądałam się pomysłowym kreacjom postaci, to potem ze smutkiem stwierdziłam, że im dłużej gram, tym bardziej stworzenia te się powtarzają. Nie ma większego zróżnicowania tak w mijanych planszach, jak i napotykanych istotach. Po pierwszych godzinach absolutnego zachwytu i ekscytacji



▶ **Bohaterka zgłasza się do studia, aby zrobić sobie piercing tych części ciała, o których nie śniło się filozofom.**

wszystkie te wrażenia opadły niemal do zera. Dlaczego nie wykorzystano w pełni potencjału, skoro gra jest oparta na silniku Unreal Engine 4 i w dodatku ma tak ciekawy rys fabularny?

Pobudka

Widzę, co twórca chciał uzyskać. Rozumiem zamysł, chylę wręcz za niego czoła. A jednak... Gra mogłaby być piękna, stojąca na piedestale wśród moich ulubionych. Może gdyby zyskała trochę poprawek, większego samozaparcia twórcy w dążeniu do perfekcji...

Chciałabym oddać tytułowi sprawiedliwość, bo tak, jest wyjątkowy. **Za sam pomysł i próbę przekazania tego, co autor chciał zaserwować, dałabym 11/10.** Jednak wykonanie, mimo pierwszych uniesień, nie zachwyca już tak bardzo. Zauroczyłam się, lecz nie przerodziło się to w miłość. Wszystko mogłoby być tu dużo lepsze. Jest ciekawe, poruszające. **Ja gram w grę, a gra... gra na moich emocjach.** To ciekawe doświadczenie. A jednak...

Gdybym mogła, pozostawiłabym ten tytuł bez oceny. Zasugerowałabym natomiast każdemu raczej spróbowanie samemu zagrać, przejść przez chociaż kilka etapów medytacji, szczerze odpowiedzieć na pytania i włączyć się w zadania, jakie rzuca nam ten tytuł. Waking wprowadzało mnie w trans, dziwną autoterapię, budziło skrajne emocje, mimowolnie zmuszało do myślenia o swoich czynach z przeszłości. **Nie znam innej gry, która tak mocno grzebie w głowie.** Jednocześnie z perspektywy gracza, oferuje po prostu poprawny, oparty na walce dystansowej i szybko kończących się zasobach, system walki. Początkowo fascynuje poziomem złożoności, by ostatecznie doprowadzać się do powtarzania wciąż tego samego: uderz, osłab, dobij. Z mojej strony 7+ i gorące zaproszenie, by spróbować się z grą.

[CDA]

OCENA

6+

GRYwalność

WIDEO

AUDIO

5

6

9

+ wspaniały pomysł na grę
 + niezwykła immersja
 + bardzo emocjonalna i ciekawa fabuła
 + medytacja połączona z akcją
 - wszystko jest niedopracowane i to bardzo boli

Bądź jak ja martwy i ciągle niewielki, choć i we mnie jest jasność i noc. (**)

PEGI 16
 PRODUCENT: ATLUS
 CENA: 70 ZŁ
 WERSJA PL: BRAK
 MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
 PC: WIN 10, CORE 2 DUO E8400, 2 GB RAM,
 GEFORCE GTS 450

JRPG • ANIME

P4G Persona 4 GOLDEN

Szklana pogoda, szyby niebieskie od telewizorów pełnych potworów.

Podchodzi do sprawy personalnie: **Cerebrum**

Protagonistę nazwanemu kanonicznie Yu Narukami dają imię Cerebrum Cogitare i wskazują (z) nim do TV.

z nas – ja i moi przyjaciele, Yosuke, Chie, Yukiko, Kanji, Rise i Teddie, przewodnik po telewizyjnym świecie, swoich pierwszych pomocników zyskaliśmy dopiero po stoczeniu boju o nasze przyznanie się do posiadania mrocznej strony charakteru.

W korytarzach telewizyjnego świata roilo się od tłumionych emocji. Napotykane potwory wymagały ode mnie odmiennych strategii, każdy członek ekipy miał inne zadanie. Dodatkowo podczas turowo prowadzonych bojów z menu bocznego musiałam wybierać

unikni, ataki, czary i pomocne przedmioty do rozparcelowania kompanom.

Na początku podstawowe Persony i oręż wystarczały. Ale wraz z tym, jak się rozwijałyśmy – potrzebowaliśmy silniejszego wsparcia. Na szczęście w Inabie za pieniądze z bijatyk można dokupić broń czy amulety, a w telewizyjnym świecie co rusz trafiały się nam też skrzynie z dobrami. Do tego po walkach z cieniami wpadały łupy. Wśród nich znalazły się np. eliksiry, które leczą i wzmacniają, elementy, z których specjalista w Daidarze wykuwa ulepszony oręż, i karty Tarota z różnych arkan, które następnie można zabrać do Velvet Roomu.

Fuzja

Podczas gry regularnie zaglądałam do Velvet Roomu, gdzie na Yu-Cerebrum

Niedługo po moim przybyciu do wujka do Inaby, gdzie mam kontynuować naukę podczas nieobecności rodziców, w miasteczku zaczyna się seria niewyjaśnionych mordów. Na fali wrzawy panującej z powodu tragicznych wydarzeń, odkrywam, że mam przedziwne moce – mogę wchodzić do telewizora i podróżować do świata równoległego, by ratować ludzi. Wszystko przesyczone jest magią, bo działaniami rządzą pogoda oraz Tarot.

W walce z ostrym cieniem mgły pomagają mi przyjaciele, z którymi – pogłębiając więzi – rozwijamy umiejętności... odkrywamy coraz to nowe Persony.

Persony

Istoty te rodzą się z poskromienia tłumionych emocji oraz z fuzji posiadanych już Person z kartami Tarota. Każdy

Prawie cała ekipa w komplecie. Wygłupy dla rozładowania napięcia przed walką.

Yukiko
 Ahaha, how do I look?

Okiem Joanny:

OCENA **9+**

Uwielbiam zabawy z mitologią w Personie. Manifestacje mrocznych stron osobowości to pomieszanie yokai, azjatyckich bóstw i specyficznych kinków, o których wolimy nie mówić w towarzystwie. Gra ma ponadto świetny tutorial, który płynnie przechodzi w główną grę oraz jest wszystkimi czterema kończynami osadzony w świecie. Wspaniale słucha się tych bardzo życiowych i jednocześnie prozaicznych dialogów, które są czymś o wiele więcej niż tylko opisem kolejnego zadania. Niestety, w aspekt dungeonów wdziera się monotonia. A szkoda, bo to nie są zwykłe podziemia, lecz wnętrza odzwierciedlające zamknięte w nich cienie. Można było w wersji na PC nieco uroznać te lokacje, wszak minęło 12 lat i czasu było dość. Przeszkadza mi też sterowanie – widać, że to chamski port. Za to muzyką mogłabym się karmić. Jest odległa od medytacyjnego stylu czy industrialu, który preferuję, bliższa k-pop czy dance, ale kto raz usłyszy „Heartbreak”, ten przepadł na wieki. Nie wiem, co w nim jest takiego, ani chyba magia. Mimo nudnych podziemi, sama gra to dla mnie 10/10, a wady wynikają z byle jak zrobionego portu.

▶ Do gry wpleciono cutscenki w formie anime.

▶ Różne ciekawe moce Person umożliwiają szybkie pokonywanie wrogich istot.

czekała trójka pomocników. Przed scalem Person warto pogadać z rezydentami wspomnianego pokoju oraz sprawdzić prognozę pogody tworzenia Person. Pomaga ona wybrać te karty, które dadzą najwięcej bonusów do walki. Mając, na przykład, wysoko rozwiniętą wiedzę (bo wybiera się, jak ja, kucie wieczorami i regularne podpowiadanie znajomym w szkole) oraz poczucie sprawiedliwości, dzięki pomaganiu kuzynce w trudnych chwilach, można liczyć na bonusy podczas tworzenia Person z arkan związanych z mądrością i sprawiedliwością.

Rozwijanie znajomości oraz cech charakteru ma wysokie znaczenie – umożliwia awansowanie postaci, a tym samym fuzję do coraz wyższych poziomów. Odpowiednie dobieranie czarów i sterowanie erpegową ekipą pozwala zyskać sporo expa i bonusów. **Niestety, w kwestii samego sterowania, wyraźnie czuć, że to port z konsoli.** Stąd korzystanie z myszki i klawiatury to prawdziwa udręka, więc jeśli macie pada, od razu go podłączcie.

Rozgrywka

Sprawiedliwie muszą przyznać, że gra wciągnęła mnie na PC tak samo, jak lata temu na PS. Gubiłam czas, choć widzę

oczywiście pewne niedociągnięcia. Bieganie po tych samych lokacjach, mimo że świat jest duży i zróżnicowany, w końcu się nudzi – wszak 100 godzin grania to nie 10 i jednak nowych doznań dusza pragnie. **Tymczasem pomieszczenia są identycznie zbudowane, pozbawione jakichkolwiek uroznażeń i szybko zaczyna nużyć ich schematyczność.** A niby korytarze generowane są proceduralnie...

I mimo iż soundtracki do wszystkich Person są naprawdę świetną kompilacją muzyki, to w P4G powtarzalność utworu „Heartbreak” potrafi doprowadzić do szału. Fajnym uroznażeniem jest natomiast korzystanie z zakładki Voice, dzięki której można sprawdzić po podłączeniu się do sieci, co inni gracze na świecie najczęściej robili w momencie, w którym akurat się znajdujemy. A potem podążyć za grupą lub wręcz przeciwnie – postąpić wbrew i sprawdzić, do którego z zakończeń nas to zaprowadzi. A tych jest kilka i nawet znając już tytuł, można spróbo-

wać poprowadzenia fabuły inaczej, nie tylko z powodu przeniesienia rozgrywki na PC.

Finał

Jak słusznie zauważyła Asia (patrz: mini-recenzja), **Persona 4 Golden na PC jest jak zabytkowy wóz z lekko wyklepaną karoserią.** Choć grafika działa w rozdzielczości 4K (3840 x 2160), ma więcej klatek na sekundę, możliwość włączenia antyaliasingu i usprawnionego cieniowania, to nic poza tym się nie zmieniło. Osobiście kocham retro, a seria Megami Tensei jest mi bardzo bliska i – mimo niedociągnięć w postaci przestarzałej grafiki (prócz cutszenek) i niewygodnego sterowania za pomocą klawiatury – grało się świetnie. Za fabułę i bossów dałabym 10/10, ale za sam port – już nie. No ale właśnie – gra ma już 12 lat. Ile retro gier sprawiłoby teraz przyjemność, przeniesionych w taki sposób, jak zrobiono to z P4G? Niewiele. I to właśnie najlepiej świadczy o mocy tego tytułu i sile oddziaływania jego historii. Współczesne gry są bogatsze w szczegóły ale to **dziękuję Atlusowi, że nam siedzieć do drugiego w nocy** (Aśce nawet na ciężkim kacu) i przeciągać bohaterów przez kilometry powtarzalnych korytarzy tylko po to, by pchnąć historię dalej. [CDA]

Persona 4 Golden to pierwsza odsłona serii przeniesiona na PC.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

8

7

8

+

jedno z najlepszych JRP

w końcu na PC

+

fabuła dalej porywa

+

cutszenki mimo lat wciąż

się bronią

+

dobre retro

+

pójdziesz nawet na

tosterze

-

sterowanie myszką i klawiaturą jest tragiczne

-

to zwykły port na PC

PEGI ▶ PRODUCENT: TOYBOX INC.

18 ▶ CENA: 210 ZŁ
▶ WERSJA PL: BRAK
▶ MULTI: BRAK

HORROR • GENIUSZ • CRAP

Rozmawia ze swoim wewnętrznym Ottonem: **Krzysiu**

Deadly Premonition 2 to najpełniej sportretowane zjawisko rozdwojenia jaźni w historii gier.

Niebywały geniusz i koszmarny gniot zamknięte w jednym ciele.

Deadly Premonition 2

A Blessing in Disguise

Tutaj podwójne jest wszystko, poczynając od osobowości bohatera przez narrację, a kończąc na zadawalających developera standardach technicznych. Podczas zabawy w człowieka budzi się zarówno zachwyt, jak również pogarda tak głęboka, że aż zaczynamy rozglądać się za dobrym terapeutą.

Bohaterów... trzech

Pomimo dwójki w tytule produkcja jest dla wydanego dekadę temu pierwowzoru nie tylko sequelem, ale również... prequelem. Francisca Yorka Morgana

Czas spędza głównie z Zachem, istniejącym tylko w jego głowie towarzyszem*. Choć postać bazuje na agencie Dale'u Cooperze ze „Twin Peaks”, w domyśle York ciągle odwołuje się do gracza, na każdym kroku przebijając czwartą ścianę.

Jego druzgocząco smutny spokój burzy pewnego dnia również nieco zaburzona agentka Aija Davis, odwiedzająca – wraz ze swoim niezbyt istotnym fabularnie towarzyszem(*) – mieszkanie byłego agenta, by przesłuchać go w sprawie śledztwa sprzed 14 lat. York rozwiązał wtedy sprawę morderstwoko-biet, jakie miało miejsce w okolicach Luizjany. Problem jednak

w tym, że ciało pierwszej ofiary odnaleziono dopiero po latach, za to zupełnie pozbawione śladów rozkładu. Nietypowe znalezisko sprawia, że policja zamierza jeszcze raz przyjrzeć się sprawie...

LORD IS HUNGER, hehe

Podczas sekwencji przesłuchań Morgana poznamy szczegóły prowadzonego przez niego lata temu dochodzenia oraz jego losy po złożeniu odznaki. Większą część fabuły spędzimy w niewielkim miasteczku Le Carré, położonym w Luizjanie, osobiście kierując Yorkiem w czasie retrospekcji. W opowieści nie zabraknie więc aligatorów, małomiasteczkowego klimatu i kryjącego się za nim mroku, a także **masz nawiązania do stylistyki kampu**. Scenarzyści pokazują przy tym, że świetnie radzą sobie również nie podpierając się na każdym kroku nawiązaniem do „Twin Peaks”, które jest dla „presequela” bardziej dyskretnym antenatem kulturowym.

Podczas przygody ma się uczucie obcowania z dziełem osoby obłędnie inteligentnej. Scenariusz oraz dialogi są zdecydowanie elementami, dla których warto męczyć się **drewnianym gameplayem** (hej, miałeś zostawić narzekaniem – dop. Otton). Czeka was masa różnorodnego, dotyczącego wielu stref życia humoru z naprawdę wysokiej półki, poczynając od legalizacji medycznej marihuany poprzez style kulinarne, voodoo, religię czy serwowane hurtowo nawiązania do kinematografii.

Scenarzyści umiejętnie bawią się przytym konwencją, **uzupełniając całość elementami kiczu**. Cały czas zonglują też rodzajami wykonywanych przez gracza aktywności, trudno więc odczuć nudę. Koncepcja oraz scenariusz Deadly Premonition 2 to bez wątpliwości złoto najwyższej próby! (Co sądzisz, Otton?) [CDA]

Gorzej zaprojektowanej gry w tym roku ze świecą szukać.

na spotykamy ponownie dziewięć lat po wydarzeniach przedstawionych w oryginalnym. Od czasu rozstania się z FBI nasz agent jeszcze bardziej zdziwaczał i podupadł na zdrowiu – nie tylko psychicznym.

(*) Musiałem koniecznie nawiązać do niego w śródtytule, żeby zaburzyć wasz spokój, hehe...



► Strzelaniny z pewnością trafią do fanów pływającego celownika.



■ Odpowiada swojemu zewnętrznemu Krzysiovi: **Ottom**

Cóż, Krzysiu, często mówi się, że arcydzieło dzieli od grafomanii jedynie cienka linia. Problem w tym, że programiści Deadly Premonition 2 nie tylko ją przekroczyli, ale i dawno stracili z oczu.

Ile byś się nie głowił, nawet twój detektywistyczny mózg nie znajdzie dobrej odpowiedzi na pytanie, dlaczego scenarzyści tej klasy współpracują z tak miernymi wytwórcami kodu. Stanowi to sekret jeszcze trudniejszy do wyjaśnienia niż to, w jaki sposób ciało naszej ofiary właściwie znalazło się w grubej bryle lodu.

Poważnie, jeżeli ktoś mówi wam, że w grach liczy się tylko dobra fabuła, pokażcie mu Deadly Premonition 2. Przynajmniej zweryfikujecie jego szczerość. Borykanie się z żenująco kiepską, nieudolnie pudrowaną filtrem oprawą graficzną, drewnianymi ruchami postaci, krawężnikami nie do przekroczenia oraz animacjami wyświetlanymi z zawrotną prędkością 10-20 FPS z łatwością wymęczy każdego miłośnika świetnych historii.

Wszystko po staremu

W tym względzie od czasów pierwowzoru nie zmieniło się w zasadzie nic. **Gameplay pomimo zróżnicowania wciąż poraża swoją bylejąkością.** Na papierze wszystko wygląda pysznie. Strzelaniny? Walki z bossami? Otwarte miasteczko do poziewdzania? Przesłuchania? Oględziny kolejnych miejsc zbrodni? Palenie papierosów celem przyspieszenia czasu i masa zblazowanych zadań pobocznych? Stałe godziny otwarcia i zamknięcia różnych lokali? Konieczność płacenia za hotel i dbania o kondycję fizyczną bohatera, a także możliwość trymowania zarostu? Niczego tu nie brakuje.

Kiedy jednak zobaczycie, jak paskudnie pływa celownik... Jak kolejne rozmowy

i przesłuchania zamieniają się w bezmyślne klikanie w każdą opcję po kolei i skupianie się głównie na smakowaniu dialogów... Prawdziwy koszmar zaczyna się jednak dopiero w momencie, gdy wskoczycie na deskorolkę (bo ktoś akurat ukradł Yorkowi auto) i spróbujecie przejechać się ulicami Le Carré. Regularnie będziecie obijać się o krawężniki i co chwila brać „pojazd” w łapy, bo akurat programista zdecydował się umieścić szosę parę pikseli nad poziomem trawy (uniemożliwia to powrót z trawnika na asfalt). Czując się przy tym jak bohater filmu poklatkowego i regularnie odwiedzając menu główne konsoli. **Nigdy dotąd nie widziałem tylu problemów technicznych w grze na Switcha.**

Autorzy nie przejmują się nawet takimi szczegółami jak postać towarzysząca. Po wskoczeniu na deskę towarzysza najzwyczajniej... znika. Co naturalnie nie przeszkadza jej dalej z nami konwersować, a po chwili zmaterializować się, gdy gracz znów zdecyduje się podróżować na własnych kończynach.

Prosząc o przebaczenie

Deadly Premonition 2 to kontynuacja mającej wierną rzeszę fanów serii, która podobnie jak Bayonetta została (kosztem wyłączności) ocalona pieniędzmi Nintendo przed zapomnieniem. W odróżnieniu od przygód skąpo odzianej wiedźmy, nie trzeba jednak długo myśleć, by zrozumieć,

► Po utracie męża, szanowna seniorka zamiast w kościele, znalazła ukojenie w kręglach.



► Może i mały, ale swoją dumę chłopak ma



Dzieło inteligentne i bardzo dobrze przemyślane.

dłaczego pomimo autentycznego serducha spotkał ją taki los. Niemniej brawa dla Japończyków za spory akt odwagi. Wy jednak, jeżeli nie znacie jeszcze „jedyńki”, powinniście zacząć od niej. Można ją obecnie dorwać za bezcen (nie tylko na Switchu), a jej znajomość jest mimo wszystko dość mocno premiowana. Ma nieco inny klimat i trochę więcej sekwencji akcji, poza tym jednak doskonale pokazuje, czego można się spodziewać po Blessing in Disguise. **Jeżeli przetrwacie ten wszechobecny turpizm, zaufajcie Krzysiovi i nawet mnie nie słuchajcie.** W przeciwnym razie pamiętajcie, że ostrzegałem.

Ponieważ rozmawianie z samym sobą nie jest powszechnie przyjętym wzorcem zachowań społecznych, pora scałić wszystko w jedną ocenę – choć w tym przypadku nie oddaje ona niczego. Ot, taki paradoks, jeden z wielu.

[CDA]

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 5

AUDIO 6

doskonały scenariusz
bijąca z dialogów inteligencja
obłądny klimat amerykańskiej prowincji
odwołania do kampanii sztuki

okrutnie szpetna grafika
zacołanie technologiczne
masa błędów

PEGI

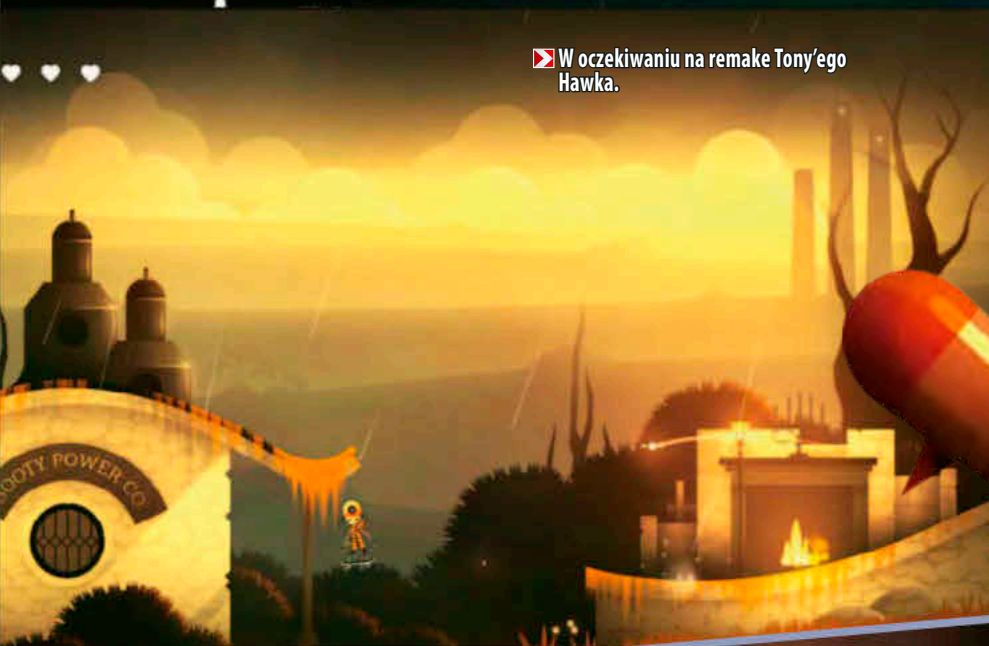


► PRODUCENT: ATMOS GAMES
► CENA: 54 ZŁ (PC), 63 ZŁ (PS4), 70 ZŁ (XBO), 58 ZŁ (NS)
► WERSJA PL: BRAK
► MULTI: BRAK

► GRALIŚMY NA: PC
► PC: WIN 7/8/10, PROCESOR
DWURDZENIOWY 1.7 GHZ, 2 GB RAM,
GRAFIKA DOWOLNA

PRZYGODOWA • PLATFORMOWA

W oczekiwaniu na remake Tony'ego Hawka.



You're gonna call the cops? The cops are grown-ups pal, and they're all nuts. You should take a chill pill.

► Nie wszyscy policjanci to dranie.

I'm starving
and I need to eat.
So I snatched your pal,
the perfect treat.

■ Lubi maski, szaleństwo, makabrę: **9kier**

Nieobecni ojcowie, nawiedzone domy,
traumy z dzieciństwa, martwe żony,
jedzenie, wybuchy, zdrady, fetysz stóp,
ludzie skaczący z budynków...

neversong

Wyewoluowały te karaluchy w trakcie pandemii.

Bujaj się, bossie.

Kurczak, ryż i kreatyna zrobią z ciebie paladyna.

85 683

dolarów zebrał Atmos na Kickstarterze na *Once Upon a Time*, grę będącą kontynuacją zrobionej niegdyś we Flashu Comy. Ale przecież to *Neversong* jest kontynuacją Comy! Ha! Medal za uważne czytanie – developer ostatecznie wydał *Once Upon a Time* pod innym tytułem.

Twórcy i w zasadzie ludzie w ogóle mają – czasami kompletnie irracjonalnie – słabość do różnych motywów. Prywatnie ciągnie mnie do masek karnawałowych, drastycznej przemocy, szczegółowych studiów obsesji, szaleństwa i niewytłumaczalnych fascynacji, zamkniętych społeczności, zbiorowych halucynacji, danse macabre oraz ludzi, którzy bez sensownego powodu zjeżdżają się z całego świata i spotykają o czwartej w nocy jakimś wzgórz, tylko dlatego, że „coś ich tam woła”. **Thomas Brush z Atmos Games lubi tworzyć mroczne baśnie o porwanych dzieciach** – trzy lata temu samodzielnie wydał na świat *Pinstripe'a*, a teraz stworzył *Neversong* będące sequelem Comy, flashowej gry sprzed lat.

Pinstripe, Neversong dwa bratanki

W 2017 roku gracz wcielił się w ojca przemierzającego piekło w poszukiwaniu córki, w 2020 w skórze dziecka szuka swojej zaginionej dziewczyny.

Jeśli spodobał ci się Pinstripe, Neversong jest dla ciebie.

Obie produkcje wyglądają tak podobnie – **perspektywa z boku, oniryczna kolorystyka, świetliste lokacje, jednakowo rozmazane tła** – że można by je

uznać za odsłony tej samej serii. Również narracja, spora doza groteski, a nawet segmenty zręcznościowe – choć tu postać biega z kijem bejsbolowym, a nie z procą – sprawiają, że gry *Atmos* wydają się, jakby upieczono je w tej samej foremce. Nad *Pinstripe'em* pracowała tylko jedna osoba (wspomniany Thomas Brush, który na przestrzeni 5 lat grę narysował, animował, zaprogramował, a nawet skomponował ścieżkę dźwiękową), obecnie w studiu są już trzy. Ale *Neversong* i tak wygląda jak stworzony przez tego samego developera i nikogo więcej.

Główny bohater, Peet, budzi się ze śpiączki i szuka porwanej Wren, co prowadzi go przez jego rodzinne miasteczko, podziemia pełne pajaków, które – wybaczenie, muszę to powiedzieć – wyglądają jak pomarańczowe odybyty na odnóżach, a także pagórki i daszki przystosowane do jeżdżenia na deskorolce. Oprócz niej i bejsbola w misji – polegającej m.in. na radzeniu sobie z wielkimi

pięciolinii na pianinie dziewczyny, a przy okazji – co u *Atmos* jest już chyba standardem – po kawałku zrywa się pastelową otoczkę i odkrywa mroczną historię.

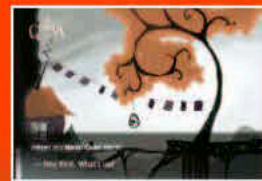
Strachy, dziwy, cuda, wianki

Baśnie dla dorosłych – zwłaszcza te tradycyjne – to w ogóle fascynujący temat i bardzo lubię zderzenie barwnych lokacji i dziecięcych głosików z czającą się pod powierzchnią grozą. **Porywacz Wren, Mr. Smile, kojarzy mi się z Babadookiem ze świetnego horroru o tym samym tytule**, a niektóre sekwencje z jego udziałem były w grze naprawdę niepokojące, nawet jeśli bardzo krótkie.

Finał pozostawia sporo niedopowiedzeń, ale po dyskusji z widzami i przemysłowemu paru motywów uważam, że układa się w naprawdę spójną, choć trochę przewidywalną i nieco zbyt lekką w odbiorze historię. Brush i spółka podzuczają graczy symbole – od wiadomości zostawionych na automatycznej sekretarce po dorosłość przedstawioną w złym świetle – niczym okruszki. Moim jedynym poważnym zarzutem jest to, że **choć rozpisana na trzy godziny historia ma sens, ten zbiór okruszków to raczej przystawka**. Dzień, dwa dni później nie ma po niej śladu – nie zostaje ani w żołądku, ani w głowie, ani w sercu. [CDA]

Coma HD

Nie jest to na szczęście zapis koncertu Comy – brońcie, bogowie! – lecz przystosowana do szerokiego monitorów wersja gry stworzonej kiedyś przez *Atmos* we Flashu. Jeśli chcesz zobaczyć fundament, bez którego *Neversong* nigdy by nie powstał, jest na Steamie i kosztuje 18 zł.



OCENA

7

GRYwalność 7

Wideo 8

AUDIO 7

- ładne, oniryczne lokacje
- dobre udźwiękowione dialogi
- nie podaje historii na tacy
- utrzymuje uwagę gracza
- znajdźki i new game plus dla chętnych
- historia nie zostaje z graczem na dłużej
- na jeden wieczór
- dość przewidywalna
- przydałoby się mocniejsze uderzenia

PEGI 12
 PRODUCENT: EVENT HORIZON
 CENA: 100 ZŁ (NS)
 WERSJA PL: NAPISY
 MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: NS
 PC: WIN 7/8/10, CORE I3, 8 GB RAM,
 GEFORCE GTX 770

RPG • FANTASY • EKSPLORACJA

TOWER OF TIME

Wierzy wieży: Otton

W najniższej komnacie w najwyższej wieży czeka na nas... na pewno nie zamieniająca się nocami w ogra księżniczka. Ale może i dobrze?

W takim wypadku bowiem między członkami naszej maksymalnie czteroosobowej drużyny mogłyby wystąpić niesnaski napędzane obecnością owej niewiasty. Tymczasem sytuacja geopolityczna nie bardzo pozwala bohaterom na myśli o ustatkowaniu się. Świat się wali i pali, a my wzorem bohaterów Baldur's Gate'a ruszamy mu na ratunek.

Wieża radości, wieża samotności

Klasyka przywołałem we wstępie nieprzypadkowo, bo też debiutancka gra Polaków z Event Horizon mocno do niego nawiązuje. Głównie jednak na polu walki, scenariusz to zdecydowanie nie ten kaliber. Tego dość sporych rozmiarów taktycznego erpega pecetowcy mogli ograć już

w 2018 roku. Względny sukces pozwolił z kolei twórcom na dostarczenie nam wersji konsolowych, w tym również omawianej tu edycji na Switcha. Pomimo pewnych mankamentów, muszę przyznać, że **Tower of Time bardzo do platformy Nintendo pasuje.**

Wracając jednak do owego ustatkowania... choć świat stoi na krawędzi zagłady, z każdej sytuacji jest jakieś wyjście. Tego główny bohater Tower of Time upatruje, będziecie zaskoczeni, w tytułowej wieży. Odkrył ją jako dzieciak, a po wielu latach intensywnego skupiania myśli wokół niej



Skład drużyny możemy zmienić w każdej chwili, wystarczy udać się do miasta.

(co nie do końca okazuje się objawem psychotycznym) postanawia zebrać drużynę, wejść do środka i sprawdzić, czy tuż pod kopułą nie kryje się coś, co pomoże przełamać pogłębiający się impas. Natrafia tam na spiskujące orki i nieumarłych... ech, nie będę nawet udawał, że jest to jakkolwiek oryginalne.

„Najniższa komnata” ze wstępu nie jest wcale efektem tego, że czytający tekst redaktor przysnął podczas sprawdzania go. **Z jakichś dziwnych względów budowla jest odwrócona.** Przez lata kryła się pod ziemią i ukazała się oczom bohatera dopiero w wyniku spowodowanej trzęsieniem ziemi erozji gruntu. Składa się przy tym z kilkunastu sporych rozmiarów pięter, które stopniowo zwiedzać będziemy w czasie zabawy.

Wojna z czasem

Ta dzieli się na dwie podstawowe fazy. Pierwsza **to przypominająca odrobinę Diabło eksploracja kolejnych pięter, zbieranie skarbów i wykonywanie prostych questów** popychających do przodu scenariusz. Historia, choć nie najgorsza, przez swoją sztafpowność szybko stała się dla mnie wyłącznie pretekstem do rozgrywania kolejnych starć. W ich trakcie przenosimy się na osobne areny, mechanika mocno przypomina natomiast klasyczne rolpleje z aktywną pauzą.

Podczas rozgrywki odblokowujemy siedem różniących się zdolnościami

TOWER OF TIME



Walki przypominają klasyczne RPG pokroju Baldur's Gate'a. Co innego fabuła...

postaci, przy czym jednocześnie możemy kontrolować cztery z nich. Bohaterowie postawieni na arenie atakują wrogów automatycznie, przy czym uzyskanie jakiegokolwiek sensownego efektu wymaga mądrego zarządzania ich umiejętnościami specjalnymi. Te są zróżnicowane – szarże, różne rodzaje strzał, zaklęcia. Gra nie męczy nas przy tym krótkimi walkami

co chwilę. Starcia nie są częste, za to każde z nich to większa lub mniejsza fala poczwara do wybicia. Spora różnorodność bohaterów sprawia, że każdy z łatwością w końcu ustawi drużynę pod siebie.

W ofensywie i defensywie

Co innego na początku. Mam wrażenie, że najtrudniejszą częścią przygody jest... sam wstęp. Dwie postaci i niewiele umiejętności

ofensywnych sprawiają, że **przez pierwsze godziny trzeba się mocno napocić, żeby jakoś przetrwać**. Już jeden z pierwszych bossów zmusił mnie, by wrócić do miasta i pokombinować nad zwiększeniem swojej efektywności. Jest to jak najbardziej godne pochwały, w końcu po co te wszystkie opcje są.

Siłę naszej drużyny możemy zwiększać przede wszystkim poprzez gromadzenie

względnie Tower of Time naprawdę pozytywnie zaskakuje. Każdy talent ma bowiem własne drzewko, pozwalające poprawić jego charakterystykę – skrócić cooldown i koszt many, zwiększyć zasięg działania czy (w przypadku buffów) rozszerzyć ich działanie na całą drużynę. Poziomy doświadczenia zdobywamy

Okiem Joanny

OCENA

6+



Tower of Time to idealny przykład na to, jak dobry pomysł zderza się z brakiem ambicji. Twórcy najwyraźniej stwierdzili, że rozbudowana fabuła w RPG jest przereklamowana, więc sobie odpuszczają. To samo spotkało koncepcje postaci, wymienię pierwsze z brzegu: elf druid, łuczniczka nieco przypominająca Jaheirę z Baldur's Gate'a oraz zakochany w niej po uszy honorowy wojownik. Zdaje się to wszystko nieco oklepane.

Gra doskonale sobie radzi na wielu innych płaszczyznach. Ma przejrzyste, ciekawie zaprojektowane wnętrza i system walki promujący taktykę. Bez dobrej opowieści pozostanie jednak tylko fajnym zapychaczem czasu w przerwach między bardziej porywającymi tytułami.



Walki nie są częste, oponenty za to atakują zwykłe falami.

Rodzima niespodzianka z 2018 roku wreszcie na konsolach.

podczas wizyt w wieży odpowiednich surowców i inwestowanie ich w szkolenie bohaterów. Materiały pozwalają również na tworzenie mocniejszych broni czy pancerza odpornego na konkretne rodzaje ataków. Ulepszanie budynków klasowych ponosi z kolei maksymalny możliwy do osiągnięcia poziom doświadczenia dany postaci.

Niski pressing

Autorzy Tower of Time postanowili przy tym nie iść w wielkie liczby, stąd **każda z postaci dysponuje skromnymi ośmioma umiejętnościami**, z czego jednocześnie możemy korzystać z czterech. Bardzo jednak to podejście doceniam. Nie jest sztuką zasypać gracza zawartością, trudniej jest sprawić, by rzeczywiście musiał korzystać z dostępnych zasobów. W tym

w dość ślimaczym tempie, za to każdy z nich przynosi dość wyraźny efekt.

Pstryczek elektryczek

To wszystko znamy już z wersji PC. **Port na Switcha wypada całkiem nieźle, choć nie obyło się bez kilku zgrzytów**. Pierwszym z nich jest sterowanie. Da się do niego przyzwyczaić, na początku irytuje jednak to, że wybór każdej umiejętności trzeba potwierdzić dwa razy, nawet jeśli jest to niewymagające wskazania celu drużynowe leczenie. Gra często ma też kłopoty z nawigacją. Przez to otwieranie skrzynek i podnoszenie fanatów rzadko udaje się za pierwszym razem. Trzeba zwykle stanąć w odpowiednim punkcie, inaczej naciśnięcie klawisza akcji sprawia, że gra próbuje przenieść bohatera we właściwe miejsce. Postać

niestety potrafi zablokować się wtedy na przeszkodach.

Nieźbyt dobrze prezentuje się oprawa graficzna. Tekstury często mają niską rozdzielczość, a efekty towarzyszące cięsom pozwalają cofnąć się pamięcią właśnie w czasy Baldura. Nieco lepiej jest na telewizorze, niemniej wiele gier pokazało już, że ze Switcha można bez problemu wycisnąć trochę więcej. Boli to tym bardziej, że nie mamy tu do czynienia z bardzo dynamiczną grą akcji, w której płynność powinna być priorytetem.

W większości są to jednak rzeczy dość proste do poprawy i nie zmieniają w żaden sposób tego, że Tower of Time zwyczajnie do Switcha pasuje. Z tym, jak wprost informuje gracza o liczbie dostępnych na danym obszarze skrzynek i walk, udanie nawiązuje do bardzo istotnego na platformie Nintendo zbieractwa. Nie jest to arcydzieło, ale jako deser po ukończeniu Origami Kinga będzie jak znalazł. [CDA]

OCENA

7

GRYwalność

8

WIDEO

6

AUDIO

7

ciekawy system walki
zmusza do kombinowania
nutka zbieractwa
zróżnicowani bohaterowie

dość sztampowa konwencja
nudnawa fabuła
drobne mankamenty portu na Switcha

Xenoblade Chronicles

Definitive Edition

■ Mieczem wojuje i od miecza ginie: **Otton**

This is the Monado power. Now it's Switch Time!

Jeżeli uśmiechnęliście się podczas czytania wstępu, z pewnością wiecie już od dawna, że Xenoblade Chronicles warto dać szansę. Zawarte tam nawiązanie do powtarzanych przez bohaterów podczas walk niczym mantra okrzyków zauważy jednak prawdopodobnie niewielu czytelników, bo choć gra ukazała się już dwa razy (pierwotnie w 2010 roku), **dotąd pory trafiła tylko na Wii oraz 3DS-a.**

Remaster potrzebny

To platformy, które królowały w czasach, gdy gry i konsole Nintendo nie były, wzorem Switcha, łatwo dostępne w dowolnym markecie z elektroniką, a sprzedaż wysyłkowa nie zdążyła jeszcze zdominować naszego życia. I właśnie z tego względu trzeba fakt stworzenia tego remastera bardzo pochwalić. Choć to w Polsce wciąż egzotyka, jej posmakowanie jeszcze nigdy nie było tak proste. A spróbować warto, bo Xenoblade to seria

bardzo zasłużona, kojarzona z Nintendo równie mocno, co kiedyś Final Fantasy z konsolami Sony. Dla wielu jeden z najlepszych JRPG-ów w historii, nieco już niedzisiejszy w obliczu stworzonego bezpośrednio na Switcha ciągu dalszego. Przygotowanego w taki sposób, by dało się go poznawać bez znajomości pierwowzoru, ale jednocześnie tę znajomość premiującego. „Jedynka” to już tytuł oczywiście nadgrzany zębem czasu i irytujący pewnymi rozwiązaniami. **Wciąż jednak broniący się między innymi fantastyczną historią i systemem walki.**

Niesforny kozik

I wreszcie, mając już streszczoną genezę Definitive Edition, pora odpowiedzieć na pytanie: kim do cholery jest ten Monado. Czy raczej „czym” – to miecz.

Nie byle jaki, bo zapewniający swojemu posiadaczowi potężną moc, a przy okazji dość niesforny. Słucha tylko tego, kogo uzna

za godnego, a innych próbuje ułnie doprowadzić do kalectwa, rzucając nimi po podłodze. Ten dość sporych rozmiarów kawałek stali to wraz ze swym władcą jedyna nadzieja ludzkości w wojnie ze złowrogimi Mechnami. Dość nieoczekiwanie zostaje nim Shulk, rezolutny młodzieniec, który stracił rodzinę w wyniku najazdu wiecznego wroga ludzkości. Teraz świat stoi na krawędzi kolejnego konfliktu.

Typowa dla JRPG-ów prostota zawartej w grze geopolityki urzeka jasnym podziałem na dobro i zło. **Świat dzieli się dwie krainy, rozpościerające się na ciałach gigantów.** Bionisa zamieszkują ludzie, natomiast Mechnisa wrogie im maszyny.

► **Poza lekkim uwspółcześnieniem interfejsu i drobnymi podpowiedziami walka praktycznie nie zmieniła się względem pierwowzoru.**





► Świetnie wyreżyserowane cutsenki to wciąż jeden z jaśniejszych punktów tej produkcji.



► Future Connected to dobry dodatek, fabularnie daleki jednak od poziomu pierwowzoru.



► Nowoczesna technologia i dzika przyroda – Xenoblade w pigułce.

Zarys fabularny może nie powala na kolana, a opowieść przez długi czas sprawia wrażenie dość prostolinijnej, mniej więcej w połowie rozkręca się jednak dzięki dopływowi nowych wątków, a całość zaczyna wymykać się schematom. Ostatecznie fabuła okazuje się jednym z filarów tej produkcji.

Pozorna automatyzacja

Drugim jest system walki. Uwielbiam go za to, ile możliwości daje i jak jest stopniowo rozwijany o nowe elementy, nawet w końcowych rozdziałach gry. Nie licząc uwspółcześnionego interfejsu, niezmienił się on jednak szczególnie względem oryginału. Choć bohater sam zadaje ciosy po zablokowaniu kamery na oponenta i „włączeniu” walki, nie ma co ulegać złudzeniu, że będzie w pełni bezstresowo. W praktyce **na każdym kroku kryje się masa stopniowo wprowadzanych niuansów.**

Oprócz podstawowego ataku mamy dostęp do arsenału ciosów z różnej długości cooldownem. To od nas zależy, kiedy taka silniejsza sztuczka zostanie aktywowana. Talentów odblokujemy podczas całej rozgrywki zdecydowanie więcej, niż mieści się w danej chwili na pasku (co zmusza do żonglowania nimi), a do tego możemy wzmacniać ich siłę wraz z rozwojem postaci i dowolnie przełączać się między człon-

pasków zdrowia. Kombinowania, zwłaszcza na wyższych poziomach trudności, jest tu sporo.

Ząb czasu

Choć teoretycznie jest to gra z otwartym światem, przez większość czasu i tak bardziej opłaca się podążać po sznurku – taka już cecha gatunku. Ogólnie niektóre elementy są mocno niedzisiejsze, na czele z beznadziejnymi zadaniami pobocznymi, żywcem wyrwanymi z przeciętnego MMO. Sprowadzają się do wyrzynki potworów, względnie zbierania zaznaczonych wykrzyknikami światełek. By nie psuć sobie wrażeń, polecam traktować je jako zło konieczne w momencie, gdy walki staną się za trudne. To „dobrodziejstwo” inwentarza, do którego fani zdążyli już przywyknąć i nie robić z tematu zagadnienia. Zwłaszcza, że wszystko wynagradza świetnie wyreżyserowana opowieść oraz ciekawy, różnorodny świat.

Oprawa graficzna budzi kontrowersje. Z jednej strony zdecydowano się nie ingerować za bardzo w samo otoczenie, zwyczajnie podbijając rozdzielczość w paru miejscach zagęszczając np. roślinność. Już od pierwszej chwili rzuca się natomiast w oczy odmienna paleta kolorów. Wersja

mogę zrozumieć, z czego on wynika. Przede wszystkim rozmiary produkcji mocno komplikowałyby stworzenie jej od podstaw, a taka konwencja nieco lepiej znosi próbę czasu i nawiązuje do sequela. **Ogółem jak na standardy Switcha jest po prostu nieźle.** Odświeżeniu uległa też ścieżka dźwiękowa, również nawiązująca stylistyką do dwójki.

Podróż do przyszłości

Zamiast tworzyć od podstaw grafikę, Nintendo postanowiło dać największym fanom inny powód do ponownego kupienia gry. Jest nim Future Connected, czyli trwający około 15 godzin bonusowy epilog. Co najważniejsze można odpalić go z menu od razu po zainstalowaniu produkcji. **Opowie nam o tym, co wydarzyło się rok po wydarzeniach z pierwowzoru.** Streszczanie fabuły nie ma za bardzo sensu, to po prostu bezpośrednia kontynuacja pierwowzoru. Dobrze wyreżyserowana, ale dość słaba pod kątem samego scenariusza. Ten bowiem niczym szczególnym nie zaskakuje i dość nieudolnie próbuje połączyć fabułę gry z sequelem. Ciekawostką jest to, że na potrzeby rozszerzenia odkopano parę wyciętych z pierwowzoru lokacji.

O wiele bardziej od opowieści wciągnęło mnie jednak odkrywanie kolejnych, drobnych modyfikacji systemu walki. **To przyjemny dodatek, ale jednocześnie słaby argument, by ponownie sięgnąć po portfel.** Jeżeli jednak jeszcze w Xenoblade Chronicles nie graliście albo po prostu potrzebujecie mieć go na swoim Switchu, jak najbardziej warto. [CDA]

Klasyka jRPG-ów wreszcie w zasięgu każdego gracza.

kami drużyny. Skuteczność poszczególnych akcji różni się w zależności od pozycji względem oponenta. Jednym z niewielu usprawnień jest dodatkowa ikonka podpowiadająca nam najkorzystniejsze ataki w danej sytuacji. Do tego dochodzą ciosy grupowe, polegające na stworzeniu wspólnego kombosa. Niektórych bossów trzeba np. zmieknąć konkretną sekwencją, nim zaczniemy poważnie dobierać się im do

na Switcha oferuje zdecydowanie cieplejsze barwy, a gra zdaje się nieco uciekać od dość realistycznej stylistyki pierwowzoru.

Uwidacznia się to jeszcze mocniej w modelach postaci. Po narysowaniu ich od nowa nieco bardziej niż w oryginale przypominają bohaterów anime. Nie jestem do końca przekonany do tego pomysłu, ale

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 7

AUDIO 8

+ świetny scenariusz
 + zabawa na ponad 50 godzin
 + doskonały system walki
 + drobne usprawnienia w wersji zremasterowanej

- Future Connected jest dość nijakie
 - dość przeciętna grafika
 - zadania poboczne są jeszcze gorsze od Mechanów

PEGI



▶ PRODUCENT: NOWAKGAMES

▶ CENA: 50 ZŁ

▶ MULTI: BRAK

▶ WERSJA POLSKA: BRAK

▶ GRALIŚMY NA: PC

▶ PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO,
1 GB RAM,

PUZZLE • SZTUKA

WORLD OF ART

Szukał puzzla na podłodze: **Witold**

Kilkaset mniej lub bardziej słynnych dzieł sztuki, muzyka klasyczna i proste, doskonale znane wszystkim zasady. Co tutaj można zepsuć? Ach, świetnie, że pytaście.

learn with
JIGSAW PUZZLES

Miejmy to już za sobą: jeżeli nie lubicie tradycyjnych puzzli, na pewno nie zmieni się to dzięki World of Art (lub w polskiej wersji: Muzeum Sztuki – Puzzle do Nauki). Powiem więcej – nie będę nikogo winił, gdy po kontakcie z grą na podobne układanki zacznie patrzeć z odrazą. Omawiany tytuł robi bowiem naprawdę niemało, by przyjemną u podstaw rozgrywkę obrzydzić nietrafionymi rozwiązaniami.

Po pierwsze: ramka

Jak się układa puzzle, doskonale wiecie, nie muszę więc chyba przesadnie zagłę-

sporo klikania oraz machania myszką – kawałki przenosimy osobno, dlatego fani np. techniki grupowania kolorami muszą liczyć się z zakwasami i kontuzjami nadgarstka (szczególnie gdy włączą opcję obracania puzzli, zwiększającą liczbę ruchów kilkukrotnie).

Podobnie jak w przypadku tradycyjnych układanek i tutaj łatwo wpaść w trans, podczas którego przez kilka minut szukamy konkretnego fragmentu nieba czy kawałka pnia. Czas spokojnie płynie, obrazy wysokiej jakości cieszą oko, a ukończenie każdego wyzwania sprawia zaskakującą satysfakcję. Niestety, już tu zaczynają się problemy – na moim 26-calowym ekranie wszystkie elementy byłem w stanie zobaczyć jednocześnie tylko w sporym oddaleniu, co – jak się domyślam – nie jest idealnym rozwiązaniem w przypadku układania puzzli. Do tego kawałki lubią przysłaniać się nawzajem, przez co bez ścisłej dyscypliny łatwo tu o chaos.

Powyższe wady w zabawie przeszkadzają mimo wszystko nieznacznie, a **prawdzi-**

wym problemem tytułu są absurdalne decyzje projektowe i najwyczajniejsze w świecie przeoczenia twórcy. Każdy obraz z imponującej liczby ponad 220 dzieł sztuki takich artystów jak Van Gogh, Goya czy Mehoffer (a kolejne mają być dodawane w darmowych DLC) dostępny jest w trzech wersjach: 12, 48 i 300 elementów. Pal sześć śmieszną dla prawdziwych puzzlemistrzów najwyższą z wartości, to brak innych wariantów powinien budzić nasze zdziwienie. W mobilnej edycji gry znajdziemy przecież zestawy 108-puzzlowe, które idealnie nadawałyby się na krótsze posiedzenia – w obecnej sytuacji możemy więc zdecydować się na albo góra trzuminutową partyjkę, albo co najmniej godzinną sesję.

I tak, 300 elementów nie brzmiałoby szczególnie wymagająco, gdyby nie istotny szczegół: brak czegoś tak fundamentalnego jak podgląd układanego obrazu. Z jakiegoś powodu nie pamiętacie dokładnego ułożenia gałęzi „Cyprysów”? Pozostaje wam poszukiwanie odpowiedzi metodą prób i błędów lub wyszukanie dzieła w sieci. Oczywiście, może to stanowić ciekawe wyzwanie, ale nie każde

Fani puzzli będą zadowoleni – jeżeli tylko zagryzą zęby.

biać się w tłumaczenie zasad zabawy. Ot, wybieramy konkretny wzór, otrzymujemy komplet elementów i zaczynamy nieśpieszne dopasowywanie elementów. Puzzle łączą się ze sobą chętnie, dając delikatny margines błędu, choć ani razu nie miałem wrażenia, że jestem traktowany ulgowo. Rozgrywka wymaga jednak



► Nie mogło zabraknąć także polskich artystów.

Okiem 9kier

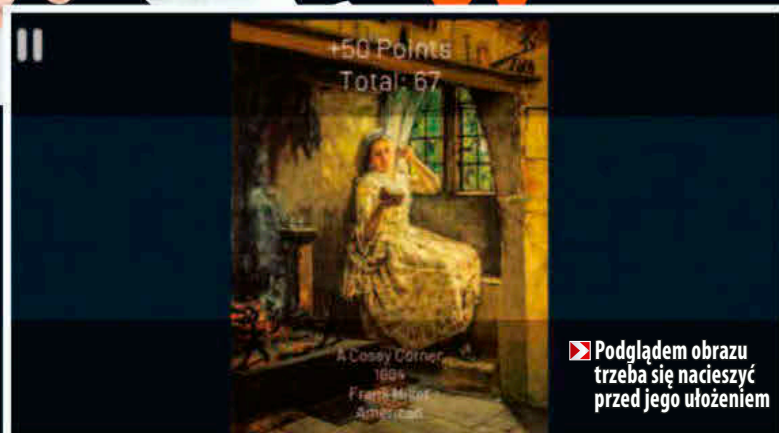
OCENA **7**



Nie interesuje mnie historia sztuki, ale lubię układać puzzle, a produkcja NowakGames dała mi niemal 300 obrazów, z których każdy mogę podzielić na 300 części (jeśli mam ochotę na masochizm, to w wersji z obracaniem poszczególnych elementów). Od czasu, kiedy pisałam o grze na stronie CDA, doczekała się autosejwa, o którego żarliwie się modliłam do starych bogów – i teraz mój jedyny zarzut to wąska biblioteka utworów umilających zabawę. A jednak układanie dzieł sztuki w połączeniu ze ścieżką dźwiękową (klasyką muzyki poważnej) sprawiają, że obcuje się z kulturą poprzez osmozę. Obrazy, które ułożyłam, zostaną mi w pamięci, nawet jeśli nie pamiętam, kto je namalował, przekonałam się też do niektórych kompozycji Vivaldiego. Setki godzin zabawy i walory edukacyjne zaklęte w tak niepozornym produkcie!



► To teraz która gałązka pasuje do której.



► Podglądem obrazu trzeba się nacisnąć przed jego ułożeniem

malowidło się do tego rodzaju zabawy nadaje – zwłaszcza jeżeli widzicie je po raz pierwszy w życiu.

Indeks zamiast kolekcji

Ogromna baza płócien także cieszy odrobinę mniej, gdy zdamy sobie sprawę, że odblokowujemy je pojedynczo, w z góry ustalonym porządku. Że to dobry materiał na odpowiednik kampanii fabularnej? Słusznie, pod warunkiem znalezienia jakiegoś uzasadnienia dla takiej decyzji. Jak sądzicie, jak postanowiono uszeregować malunki w tej – co by nie było – grze edukacyjnej? Chronologicznie, szkołami malarskimi, a może według autorstwa lub chociażby poziomu trudności? Otóż, moi

drodzy, zdecydowano się na kolejność... alfabetyczną. Żeby w pełni zobrazować absurd sytuacji: **jeżeli chcecie spędzić wieczór z „Wielką falą w Kanagawie”, wystarczy, że najpierw ukończycie – bagatela – 210 innych puzzli.**

Następna kwestia: marzy wam się ułożenie jakiegoś obrazu raz jeszcze? Przykro mi: World of Art ma opcję auto-save'u, dlatego ponowne uruchomienie układanki przenosi nas do momentu, gdy do włożenia pozostał tylko jeden element. Wspomniiana we wstępie muzyka? Cudowna i wspaniała, mamy tutaj Chopina, Bacha, Vivaldiego – ale tylko 12 utworów. Po godzinie całość się więc zapętla, a po trzech zostaje

z należytym szacunkiem wyłączona przez gracza. Tytuł wyklada się także przy tak oczywistej kwestii jak oglądanie ukończonej pracy. W nagrodę za nasze trudy dwie trzecie ekranu przysyłają informacje o zdobytych punktach, pozostawiając do kontemplowania środek dzieła.

Zawodzi też aspekt edukacyjny. Gra informuje nas jedynie o tytule dzieła, nazwisku jego autora, kraju pochodzenia i roku powstania – entuzjaści mogą zresztą sprawdzać swoją wiedzę w prostym quizie. Ponieważ padające w nim pytania są losowe oraz mogą dotyczyć każdego obrazu (a nie tylko tych, które już ułożyliśmy), ma on sens jedynie iluzoryczny. No, chyba że lubicie się klepać sami po plecach, bo chyba tylko w tej roli sprawdza się on doskonale.

Brakujący element

Pomimo całego narzekania nie mogę zaprzeczyć: przy World of Art **bawiłem się naprawdę dobrze, choć sama gra robiła sporo, by mi to uniemożliwić.** Seryjni puzzlarze mogą się nią zainteresować – trudno w końcu przejść obojętnie obok możliwości ułożenia dzieł w inny sposób raczej na rynku niedostępnych. Zamiast jednak edycji na pecety rozważyłbym pobranie darmowej wersji mobilnej – oferuje prawie dokładnie to samo, a pozwala zaoszczędzić 50 zł. [CDA]

OCENA

6

GRYwalność 7

VIDEO 10

AUDIO 5

- +
 puzzle układa się przyjemnie
- +
 ogromna baza arcydzieł (i zwykłych dzieł) malarstwa
-
 absurdalne decyzje projektowe
-
 szczytkowy aspekt edukacyjny

PEGI



▶ PRODUCENT: PROTOCOL GAMES

▶ CENA: 125 zł (PC)

▶ WERSJA PL: BRAK

▶ MULTI: BRAK

▶ PC: WIN 7/8/10, PROCESOR 64-BIT

2,6 GHz, 8 GB RAM, GEFORCE GTX

660/RADEON HD 7950

SURVIVAL HORROR • PRZYGODOWA

Wchodzenie w takie miejsca
to proszenie się o kłopoty.
A w tej grze kłopoty
oznaczają permadeath.

SONG OF HORROR

■ Chciałby polecić, ale bije się z myślami: **Eugeniusz Siekiera**

Olbrzymie, przeładowane bibelotami domostwo, przekłeta pozytywka i kryjący się w każdym ciemnym kącie tajemniczy byt zwany Obecnością. Brzmi może sztampowo, ale trudno o lepsze fundamenty, jeśli marzy nam się klasyczny gotycki horror.

Znany pisarz spóźnia się z nową powieścią, a gdy kontakt z autorem nagle się urywa, zaniepokojony wydawca wysyła na miejsce swego zaufanego człowieka o imieniu Daniel. W jego skórze przybieramy do zabytkowej posiadłości i zaczynamy myśkować po pokojach, wabieni dźwiękami upiornej pozytywki. Koniec końców i Daniel przepada w odmętach ponurego gmaszyska, a wtedy do akcji wkracza czterech kolejnych śmiśków. Kierują nimi różne motywy i definiuje kilka kluczowych cech, takich jak siła, szybkość czy łatwość opanowania nerwów w sytuacjach stresowych. Już wkrótce każda z nich będzie na wagę złota.

Zagłada domu Usherów(*)

Inspirowaną twórczością Poe'go i Lovecrafta historię zaserwowano w pięciu odcinkach. Pierwsze pojawiły się już jesienią ubiegłego roku, ale bierzemy się

tylko długość kampanii, ale i poziom stawianych przed nami wyzwań.

W trakcie rozwikływania zagadki tajemniczych zaginięć naszym podstawowym problem będzie wspomniany we wstępie Obecność. Manifestuje się w przeróżny sposób – czasem łomocząc w drzwi i próbując dostać się do środka, wypychając przez szpary obrzydliwe łapska, kiedy indziej pokrywając ściany czarną pleśnią, zmuszając nas do szukania kryjówek w zatęchłej szafie i uspokojenia łomoczącego serca, a innym razem wstrzymywanie oddechu przed maskarą wyczuloną na dźwięk. **Zachowanie Obecności nie jest sztywno wyreżyserowane**; złowrogi byt jest nieprzewidywalny, przynajmniej w teorii, a odpowiada za to sztuczna inteligencja, która analizuje zachowania gracza i na bieżąco dostosowuje się do jego poczynąń i reakcji. Oznacza to, że

chowamy obrzyna, a z wszelkimi wcieleńiami Obecności nie można walczyć, trzeba ich za wszelką cenę unikać. Przed wejściem do nowego pomieszczenia warto więc podsłuchać pod drzwiami, czy coś nie chroboce po drugiej stronie, łatwo tu bowiem wpaść wprost w objęcia grozy i z miejsca pożegnać się z życiem, co bywa wyjątkowo frustrujące.

Przedwczesny pogrzeb

Pojawiają się **sekwencje QTE, których jak na mój gust jest za dużo**, szczególnie, że w razie porażki niosą zbyt przykre i surowe konsekwencje. Twórcy za bardzo zaparli się na „rogaliki” i wprowadzili permadeath. Co więc w sytuacji, gdy polegniemy przedwcześnie? Jak wspominałem, każdy epizod rozpoczynamy z określoną pulą różniących się między sobą postaci. To, czym przyświeca sobie dany bohater w ciemnościach nie jest tak istotne, ale już jego odporność na stres może decydować o przeżyciu w najbardziej krytycznych momentach. W razie zgonu jednego delikwenta wybieramy kolejnego i kontynuujemy przygodę, ale gdy w obrębie bieżącego odcinka zginą wszyscy, gra się kończy, a nam pozostaje zacząć od nowa.

Permanentna śmierć w teorii brzmi nieźle; w praktyce bywa szalenie irytująca, bo nie zawsze wynika z naszej winy czy opieszałości. Nie pomaga chociażby system sztywno zawieszonych kamer, które w sekwencjach wymagających pośpiechu są największą zimą. Nie mniej frustrujące są

Gra bywa frustrująca na wielu płaszczyznach, ale to wciąż dobry survival horror.

z nimi za bary dopiero teraz, gdy można ocenić całokształt. A jest co oceniać, bo jak na dzieło debutantów jest to projekt wyjątkowo ambitny. W sytuacji, gdy większość indyków celuje w krótkie, na ogół jednorazowe doświadczenia, Hiszpanie z Protocol Games porwali się na **klasyczny, solidnie rozbudowany survival horror**, który nie pęka po jednym dłuższym posiedzeniu. W opozycji do współczesnych dreszczowców stoi nie

również przy drugim czy trzecim podejściu gra ma szansę nas zaskoczyć.

Song of Horror **stawia na eksplorację w stylu klasyków gatunku**, gdzie nie mieliśmy kontroli nad kamerą, a akcja była ukazana z ustawionej na sztywno perspektywy. W jednej zasadniczej kwestii gra nie korzysta ze starych rozwiązań, skłaniając się raczej ku współczesnym dreszczowcom pokroju Amnesii. Za paskiem spodni nie

(*) Wszystkie śródtytuły, poza ostatnim, to tytuły nowel Edgara Alana Poe'go. Ten zaś z kolei zaczerpnąłem z tekstu H. P. Lovecrafta.

▶ Często giniemy tylko dlatego, że postanowimy coś sprawdzić. Na przykład co znajduje się na dnie tej wanny.

Oknem 9kier



Dawkuje sobie Song of Horror i ogrywam jeden rozdział co piątek, dlatego widziałam dopiero 40% gry i nie mogę wypowiadać się na temat całości. To jednak, co miałam okazję zobaczyć, uważam za wręcz niezmiernie dobre. Jasne, nie brakuje tu jump scare'ów, tak, permaśmierć bywa frustrująca – zwłaszcza kiedy wciągnięta przez ciemność postać w napaście szaleństwa zabija potem kolejną – ale bardzo podoba mi się sposób, w jaki magicy z Protocol Games budują napięcie. To powrót do horrorowych korzeni – festiwal skrzypiących podłóg, przyczajonej grozy i wyobrażonych niebezpieczeństw. Developerzy pokazują, że da się stworzyć coś naprawdę klimatycznego na fundamentach przeoranych wzdłuż i wszerz przez konkurencję. Motywy bywają sztampowe, ale kiedy siedzę przed ekranem w piątek wieczorem, smakują jak ambrozja. Od czasu The Last Door i Obcego: Izolacji nie bawiłam się tak dobrze i nie stresowałam się tak pięknie na jakimkolwiek horrorze.

▶ Otworzę te drzwi, których wcześniej nie było. Co może się stać?

a sekwencją otwierania drzwi jesteśmy bombardowani niepoliczalną ilością razy. Do tego dodajmy kiepskie modele postaci, drewniane animacje i niewygodne sterowanie. Wszystko to przywodzi na myśl horrory, które powstawały ze dwie dekady temu. Nie po to Capcom robił rewolucję w czwartym Residentie, byśmy do tych przestarzałych rozwiązań musieli wracać.

Jak widzicie, **Song of Horror bywa frustrujące na wielu płaszczyznach... ale mimo to okazało się dla mnie sporym i w gruncie rzeczy pozytywnym zaskoczeniem**. Gra ma momentami kapitalny klimat i nieźle stopniuje napięcie, a próby przełamania schematu i chęci wyróżnienia gry na tle innych survivali zaowocowały kilkoma nowatorskimi, choć nie zawsze trafionymi pomysłami. Może nie każda nuta wybrzmiała czysto, wkradło się kilka fałszywych tonów, ale to wciąż ciekawa odmiana po tytułach robionych na kolanie (vide horrory recenzowane w ostatnich numerach). Jeśli lubisz rozsmakować się w klasycznych opowieściach z dreszczykiem i nad tempo akcji przedkładaśz leniwie rozkręcającą się, ale trzymającą w ryzach narrację, do oceny dodaj co najmniej jeden punkt i wybierz się na poszukiwania przekłętą pozytywkę. [CDA]

momenty, w których giniemy tylko dlatego, że gnani ciekawością sprawdziliśmy jeden z kilkuset interaktywnych punktów w świecie gry, na przykład wchodząc na dach nie tym oknem co trzeba lub sprawdzając, co też kryje się na dnie wanny.

Wraz z dodaniem ostatnich rozdziałów twórcy postanowili trochę ułatwić nam życie (niewykluczone, że pod naciskiem niezadowolonych graczy) i wprowadzili łagodniejszy poziom trudności, w którym liczy się przede wszystkim historia, a kara za ewentualny zgon jest powrót do ostatniego punktu zapisu. Sami autorzy jednak sugerują, by grać bez takowych ułatwień, jeśli chcemy doświadczyć gry we właściwy sposób.

Piekielna ilustracja

W trakcie niespiesznej eksploracji uwagę przyciągają dosłownie setki obiektów. Znakomita większość z nich nie ma dla rozwoju fabuły żadnego znaczenia, ale miło, że twórcy zadbali o detale i dla wielu przedmiotów przygotowali stosowny komentarz. W trakcie przygody zbieramy też

sporo fantów, które wykorzystujemy przy rozwiązywaniu puzzli. Te ostatnie raczej nie powinny przystopować nikogo na dłużej pod warunkiem, że nie przeoczymy jakiegoś drobiazgu, co w tak zagraconym i pogrążonym w mroku otoczeniu może się niestety zdarzyć. Trafia się też kilka mniej intuicyjnych zagwozdek, co po trosze również wygląda jak ukłon (być może niezamierzony) wobec klasyków sprzed lat.

Od strony technicznej są niestety spore zgrzyty. Na pewno cieszy wspomniane przywiązanie do detali, wypieszczone miejscówki i ich zróżnicowanie (z nawiedzanej posiadłości przenosimy się do antykwariatu, następnie do biblioteki, klasztoru i psychiatryka), swoje pięć groszy przy budowaniu klimatu dorzucają też nieźle światłocienie. Z drugiej strony naprawdę nie widzę potrzeby, by 28 lat po pierwszym Alone in the Dark nadal korzystać z tego archaicznego systemu kamer.

A i to nie wszystko. Loadingi trwają wiecznie, przez klaustrofobiczne otoczenie nieustannie objamy się o ściany,

OCENA

6+

GRYwalność 6
Wideo 6
Audio 7

- ✚ nieprzewidywalny wróg atakujący na różne sposoby
- ✚ dobrze prowadzona opowieść
- ✚ przez większość czasu kreuje niezły klimat
- ✚ sporo klasycznych zagadek
- ✚ uczciwie długa i sensownie rozbudowana kampania
- ✚ szczegółowo dopracowane lokacje
- ✖ permanentna śmierć bywa bardzo frustrująca
- ✖ zbyt dużo QTE oraz okazji, w których można zginać nie z własnej winy
- ✖ łatwo utknąć na dłużej, gdy przeoczymy jakiś przedmiot
- ✖ praca kamery, sterowanie, animacje i inne grzechy starych survivali
- ✖ niestanny backtracking

MARVEL

IRON MAN
VR

■ Musiał przemeblować salon: **Eugeniusz Siekiera**

Pierwsze lody przełamał Batman, który w swej VR-owej inkarnacji dowiódł, że superbohatera przygoda z goglami na głowie może mieć sens. Była to jednak krótka i mocno ograniczona próba, przypominająca bardziej badanie gruntu. Iron Man miał to zmienić i po części mu się udało.

W pancerz bohatera wskakuję w momencie, gdy ten porzuca produkcję broni i chce być dla odmiany obrońcą maluczkich, czemu poświęcono prolog tej historii. W jego trakcie uczyć się też tego, co w grze najprzyjemniejsze – latania. Właściwa akcja rozegra się kilka lat później, gdy świat zna mnie już bardziej jako Iron Mana niż Tony'ego Starka.

Mamo, ja latam!

Sercem gry są oczywiście misje rozgrywane w powietrzu, w trakcie których mam pełną swobodę nad kontrolowaną postacią. Weźmy na tapet pierwszą z nich. Samolot, którym podróżuję razem z Pepper Potts, zostaje zaatakowany przez dawne drony bojowe Stark Industries, a zza horyzontu wylania się tajemnicza przeciwniczka, która ewidentnie ma z moim bohaterem jakieś nierozliczone zatargi. Wyskakując z samolotu zbieram w locie elementy pancerza i zaczyna się odpustowa strzelnica. Oprócz złomowania dronów muszę zadbać o to, by samolot nie zarył zbyt wcześnie nosem o glebę. Tu ugasić pożar, tam wygiąć elementy kadłuba, wszystko tak dziecinnie proste, że autentycznie czuję się niczym marvelowski heros.

Duża w tym zasługa **dobrze zaprojektowanego sterowania**. Dookoła własnej osi poruszam się skokowo, kierunek i prędkość lotu zależą od tego, jak ułożę ręce wzdłuż ciała, a z repulsorów bądź rakiet korzystam, wyciągając dłonie w stronę wybranego celu i zginając odpowiednio nadgarstki (przypomina to trochę celowniczeki z lat 90., co oczywiście wcale nie musi być wadą). Poruszanie się w przestrzeni jest naprawdę intuicyjne, a dzięki liczny elementom HUD-a nawet przy większych prędkościach błędnie nie waruje. Duży plus!

Bez różdżek nie podchodź

Oczywiście coś kosztem czegoś. **To jedna z nielicznych gier na PSVR, która nie tyle zaleca kontrolery Move, ile bezwzględnie ich wymaga.** I uwierzcie – jest to w pełni uzasadnione, nie wyobrażam sobie tej gry na klasycznym padzie. Dodam również, że z racji niewielkich przestrzeni w moim salonie gry VR ogrywam raczej na siedząco, ale w przypadku tego tytułu musiałem zrobić wyjątek (i drobne przemeblowanie, by uzyskać więcej miejsca). Przez nietypowe ułożenie rąk podczas lotu znacznie wygodniej gra się w pozycji stojącej.

Miedzy fabularnymi misjami spędzam czas w luksusowej rezydencji Starka. Tutaj poruszam się po sieci węzłów, przeskakując z punktu do punktu niczym w przytaczanym we wstępie Batmanie. Oprócz licznych rozmów, które pchają akcję do przodu, mogę tam również wejść w interakcję z mnóstwem obiektów oraz – co ważniejsze – grzebać przy pancerzu i instalować nowe ulepszenia, które wykupuję za zebrane punkty badawcze.

Przyznam, że nie liczyłem na wiele, ale **niedoświadczone studio Camouflaj naprawdę dało radę**. Tam gdzie ich gra powinna wykorzystywać potencjał VR-u, robi to dobrze, przynajmniej na tyle, na ile pozwala dość ograniczona technologia. Jeśli jesteś sceptycznie nastawiony do wirtualnej rzeczywistości, ta produkcja na pewno tego nie zmieni. Jeśli już jednak masz potrzebny sprzęt i szukasz czegoś, co nie pachnie na kilometr tanim budżetem i kampanią obliczoną na dwie godziny, a jednocześnie brakuje ci w grach VR-owych pełnej kontroli nad postacią, Iron Man cię nie zawiedzie.

[CDA]

OCENA

7+

GRYwalność

7

WIDEO

6

AUDIO

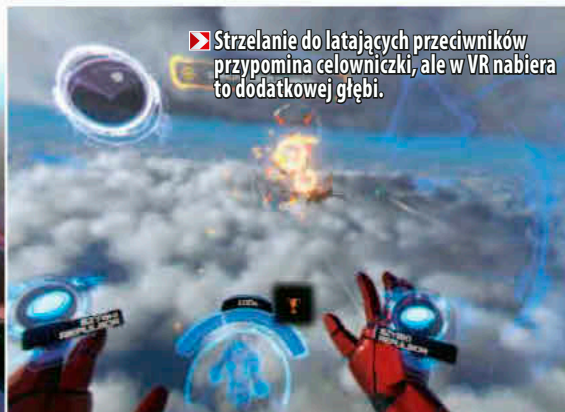
8

- + intuicyjne sterowanie i przyjemność płynąca z latania
- + wbrew obawom, nie torturuje błędnie
- + sensownie rozbudowana kampania (jak na standardy VR)
- + ogromne lokacje, po których swobodnie się poruszamy
- + solidne udźwiękowienie

- z czasem rozgrywka robi się powtarzalna
- fabuła jakaś tam jest, ale kompletnie nie angażuje
- grafika ma przebliski, ale generalnie nie porywa
- częste i długie loadingi, które wybijają z rytmu

▶ Strzelanie do latających przeciwników przypomina celowniczeki, ale w VR nabiera to dodatkowej głębi.

▶ Za zbierane punkty badawcze kupujemy nowe ulepszenia do pancerza.

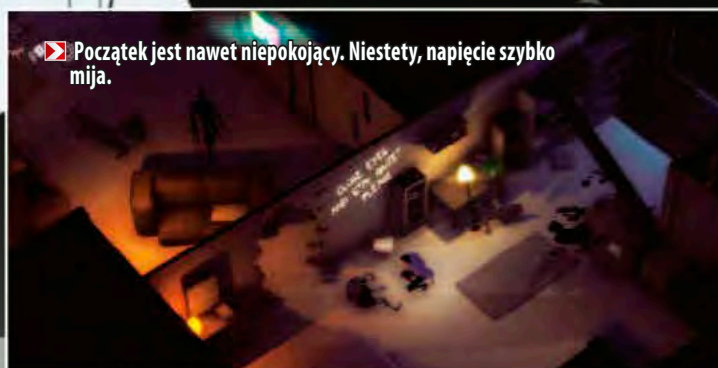


PEGI ?
 PRODUCENT: MANDRAGORA
 CENA: 80 ZŁ
 WERSJA PL: NAPISY
 MULTI: BRAK

PC: WINDOWS 7, CORE I3 2100, 4 GB RAM,
 GEFORCE GTX 550 TI / RADEON HD 5850

ROGUELIKE • SURVIVAL HORROR • SKRADANKA

SKYHILL BLACK MIST



Początek jest nawet niepokojący. Niestety, napięcie szybko mija.

Skradanie się ma sens do momentu „wynalezienia” sprintu.



Otrząsa się z koszmaru życia w wielkiej płycie: **Joanna Pamięta-Borkowska**
 Jeśli ktoś myślał, że praca w korporacji jest nudna i straszna, to polecam do sprawdzenia Skyhill. Tutaj jest tylko nudno.

Była sobie kiedyś gra pod tytułem Skyhill, dwuwymiarowy liniowy rogalik, którego akcja toczyła się w klasycznym biurowcu, a potworami, zamiast co-worke-rów, były mutanty. Posługując się językiem wielbiciela książek, powiedziałabym, że była to klasyczna powieść drogi z kierunkiem w dół, chodziło bowiem o to, by przeżyć podróż z górnego piętra do samego parteru. Wydana w tym roku Skyhill: Black Mist wykorzystuje motyw nawiedzonego budynku, ale rezygnuje z proceduralnie generowanych poziomów, wprowadza trzeci wymiar i dowolność w poruszaniu się. Pierwsza część w ocenie większości graczy była przyjemną, krótką grą. Ze Skyhill: Black Mist już tak dobrze nie będzie.

„Poczekaj na tatę, najpierw musi powiedzieć”

Nie lubię powoływać się na dysonans ludonarracyjny, bo przez ćwierć wieku grania zdążyłam przywyknąć do specyfiki gier i ich, mniej lub bardziej udanej, narracji. Skyhill ma jednak problem z tempem rozgrywki, które nijak się ma do opowiadanej historii. Ciężko przejść obojętnie obok faktu, że bohater rzuca się na pomoc córce, ale opcja biegania pojawia się dopiero po pół godzinie. Odbiera telefon i słyszy jej wołanie o pomoc, po czym spacerkiem wychodzi na korytarz.

Co więcej, w obliczu grozy, jaka spotkała mieszkańców drapacza chmur (tytułowa czarna mgła zamienia ich w demony), ma jeszcze czas na przejmowanie się takimi bzdurami jak jedzenie. Jeśli gra została zaprojektowana tak, że jej tempo jest raczej umiarkowane, niech fabuła nie robi z tego wyścigu z czasem.

Za to Mandragorze udało się stworzyć całkiem niezły klimat za pomocą dźwięków i grafiki. Dlatego dobrze jest grać w słuchawkach, wtedy ze zdwojoną mocą będzie oddziaływać na nas wroga przestrzeń pełna szurania, sapania i innych niepokojących odgłosów zakłócających martwą ciszę. Wnętrza mieszkań wyglądają jak dopiero co opuszczone – w salonie migocze ekran telewizora, w kuchni na stole czeka pizza, pościel jest zmięta. A cienie są czarne i gęste jak futro (aż się wzdrgnęłam, co za porównanie mi wyszło. Wszystko przez świeżą lekturę „Coś” Campbella).

Ale już mieszkańcy, czyli same demony, robią wrażenie strasznych tylko za pierwszym razem. To czarne, wyposażone w szpony cienie o poszarpanych krawędziach. Szybko ich status z budzących niepokój maskar zmienia się na irytujące przeszkody, i to nie tylko z powodu ich wyglądu, co łatwości, z jaką umierają.

Gdyby nie mała ilość amunicji, bohater mógłby przebiec się na luzaku przez wszystkie piętra, kosząc wrogów bez przerwy na złapanie oddechu. Niestety, naboje szybko się kończą, zaś broń biała rozsypuje się od dwóch uderzeń. To są raczej piankowe noże używane przez cosplayerów, a nie porządna stal.

DIY – nóż z pianki na potwory

Ponieważ panuje najwidoczniej moda na wrzucanie do gier aspektów z różnych gatunków, w Skyhill istnieje jeszcze skromny system tworzenia przedmiotów, ale jest on ograniczony przez niewielką ilość miejsca w ekwipunku. Można zawsze cofnąć się do miejsca, w którym znajdowały jakieś przydane przedmioty, ale... Po pierwsze: czas nagli, bo nam zjedzą córkę, zaś sami chorujemy na dziwną chorobę, a po drugie: nie ma mapy oddzielnych lokacji, tylko ogólny plan budynku, więc ciężko zapamiętać, gdzie akurat leżały komponenty do noża.

Skradania mogłoby nie być, bo łatwiej jest sprintem wyminąć wrogów, fabuła sprawia wrażenie doklejonej, a to, co miało straszny, prędko nuży. Summa summarum, najlepszym podsumowaniem Skyhill: Black Mist jest jedna z opinii na Steamie: „generalnie spoko gra, tylko mogłaby być fajniejsza”. [CDA]

OCENA

4+

GRYwalność 4
 Wideo 5
 Audio 6

+ ładne, ehh... światła?
 + dobre udźwiękowienie
 - fabuła wciśnięta na siłę
 - klimat rozwiewa się jak... mgła w środku lata
 - niewygodne sterowanie



► Katana zaskakująco dobrze sprawdza się w grach FPP. A w rękach Lo Wanga bije na głowę wszystkie spluwę.

■ Pracuje tu w charakterze ronina: **Dael**

Ma w sobie kawałek duszy płatnerza, który ją wykonał. Porąbie na kawałki zombie. Przetnie na pół lufę wymierzonego w nas karabinu. I jest prawdopodobnie jedyną bronią białą, którą w niedalekiej przyszłości będzie można wnieść na posiedzenie zarządu megakorporacji. A przynajmniej tak twierdzą jej najwięksi miłośnicy. To japoński miecz samurajów – katana. Kochana i niezrozumiana.

KOCHANA KATANA

Technicznie rzecz biorąc, powinniśmy nazywać ją szablą. To w końcu broń jednosieczna, o wygiętej głowni długiej na 60-80 cm. Jest jak na broń stosunkowo krótką raczej ciężka. Waży ok. 1,5 kg, a więc nie mały tyle, co dłuższy o połowę, mający znaczną przewagę zasięgu, europejski miecz długi. To także broń dwuręczna – wbrew temu co można zobaczyć na filmach trzymanie jej w jednej ręce jest niewygodne i mało efektywne. W katanie jest zaklęta magia, która sprawiła, że w pokochała ją popkultura, uwielbiają ją twórcy gier i sami gracze. Ale aby zrozumieć skąd wzięło się to uczucie, trzeba najpierw rozwiązać kilka mitów.

A jak szedł samuraj na wojnę...

Większość utożsamia katanę z bronią skrytobójczych ninja oraz szlachet-

nych samurajów. To pierwsze jest absolutną nieprawdą. Ninja, czy też – jak kto woli – shinobi, nigdy nie byli skradającymi się w gustownych czarnych wdziankach wojownikami. I z całą pewnością nie taszczyli ze sobą mieczy.

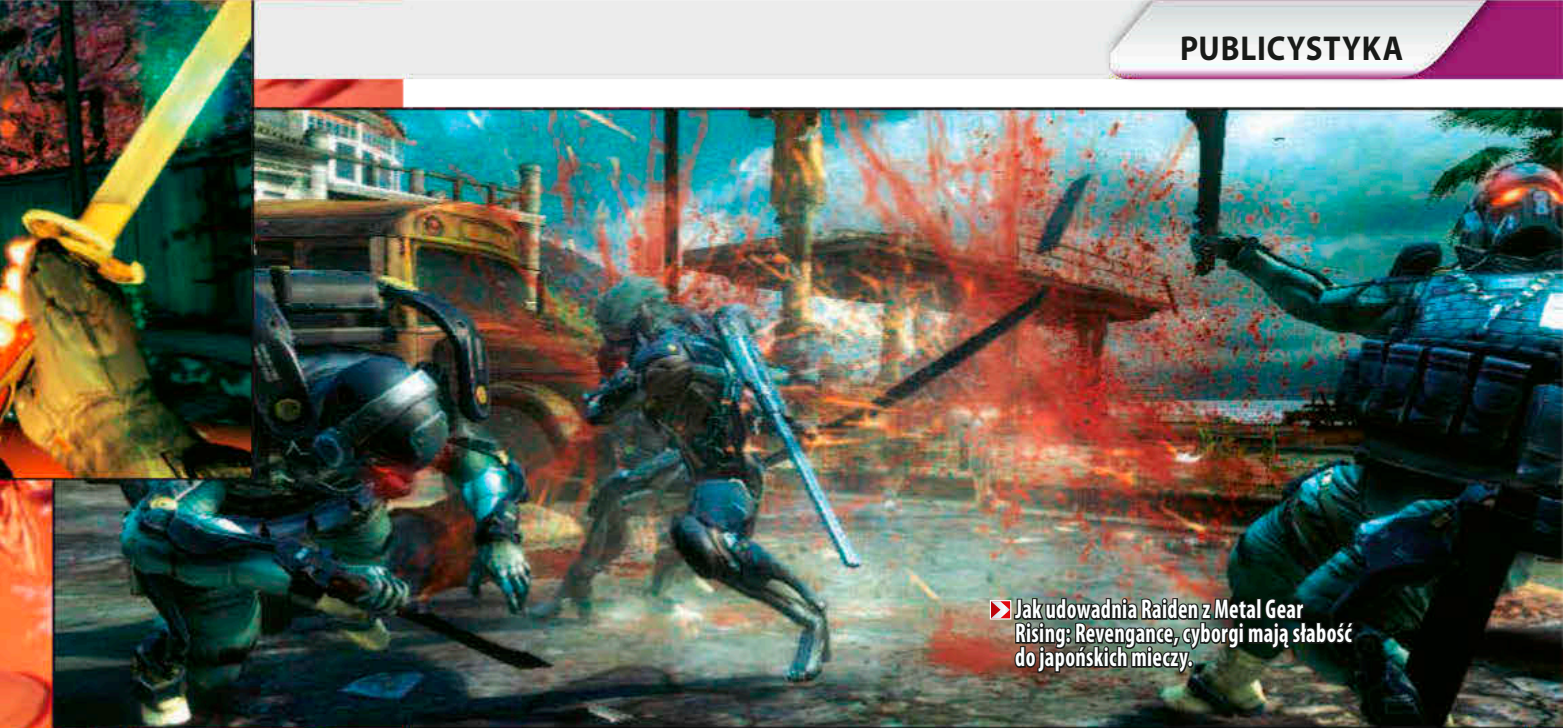
Natomiast kwestia używania katany przez samurajów jest znacznie bardziej skomplikowana. Miecz ten nie towarzyszył japońskiej wersji stanu rycerskiego przez całą jego historię. Pierwsi samuraje korzystali z broni pochodzenia chińskiego. Później dominującą rolę odgrywały tzw. taichi – miecze od katany znacznie dłuższe. Dopiero inwazja Mongołów (o której opowiada recenzowana w tym numerze gra Ghost of Tsushima), doprowadziła do narodzin katany. Miecz taichi okazał się bowiem nieskuteczny w starciu z mongolskimi zbrojami.

Przyjęcie przez samurajów zwyczaju noszenia krótkiej katany było nie tyle odpowiedzią na mongolskie zbroje, co przejawem pogodzenia się z faktem, że... miecz ma niską użyteczność na polu bitwy. Tak samo jak średniowieczne europejskie rycerstwo nie ruszało na wroga z mieczami, zastępując je bronią bardziej wyspecjalizowaną – od kopii począwszy, na młotach bojowych skończywszy, tak i samuraje używali przede wszystkim łuku yumi i włóczni yari. **Katana stała się bronią podręczną, zapasową, przydatną w ostateczności.** Jedyńm mieczem, z którego w okresie największej chwały samurajów czyniono większy użytek wojenny, był potężny no-dachi, o głowni dwa razy dłuższej niż w katanie. Ale i on w końcu ustąpił pola naginacie – broni drzewcowej przypominającej europejskie glewie. (Do których możemy też zaliczyć oręż kosynierów).

Katana nigdy nie była więc bronią typowo wojenną. Przypominała pod tym względem polską karabelę – szablę wyjątkowo piękną, traktowaną jako symbol statusu i modne akcesorium, ale o ograniczonej użyteczności. Miecz samurajski symbolizował przynależność do klasy społecznej, oraz sporadycznie gromił złodziejasków i bandytów, a nie opancerzonych wrogów.

Prawdziwa stal, prawdziwe rzemiosło

Choć pięknu katany nikt nie może zaprzeczyć, to niestety nieprawdziwe jest też przekonanie, iż nadzwyczajne japońskie rzemiosło doprowadziło do powstania miecza przewyższającego broń europejską. Powód jest bardzo prosty – Kraj Wschodzącego Słońca zawsze był ubogi w surowce. Japońskie żelazo, pozyskiwane nie z kopalni, ale poprzez wypłukiwanie „czarnego piasku” z górskich źródeł,



► Jak uodwadnia Raiden z Metal Gear Rising: Revengeance, cyborgi mają słabość do japońskich mieczy.



► Daikatana John Romero prawie zepsuł samurajskim mieczom reputację.



było bardzo zanieczyszczone. Z kolei średniowieczne japońskie piece hutnicze – niewiele bardziej zaawansowane od prostych dymarek – nie uzyskiwały temperatur wystarczająco wysokich, aby zanieczyszczenia (wyjąwszy siarkę i fosfor) usunąć z rudy. Jako że stal pełna zanieczyszczeń jest podatna na uszkodzenia, a nawet może nie przetrwać hartowania, konieczne było znalezienie rozwiązania tego problemu. A ponieważ pomysł na jaki wpadli japońscy płatnerze był finezyjny, stworzył mylne przekonanie o przewadze katany nad mieczem europejskim. Aby rozwiązać problem zanieczyszczeń, wytwórcy broni z Kraju Kwitnącej Wiśni używali do produkcji mieczy kawałków stali o różnej jakości i różnej zawartości węgla. I tak rdzeń katany był zazwyczaj po prostu żelazny. Otaczający go trzon wykuwano ze stali średnio-twardej, a stal twarda, z krystalicznymi strukturami, tworzyła samą krawędź tnącą. Dodatkowo stal poddawano o wiele dłuższej niż w Europie obróbce, wielokrotnie zginając w pół i skuwając płytę, która miała zamienić się w ostrze. Po kilkunastu zgięciach i skuciach powstawało ostrze złożone z wielu tysięcy

warstw. Proces ten nie usuwał wprawdzie wszystkich nieczystości zawartych w żelazie, ale rozprowadzał je w sposób równomierny, ograniczając niebezpieczeństwo powstania słabego punktu w strukturze klingi.

Od wytopienia stali, przez wykuwanie i hartowanie, aż po gładzenie – **płatnerz pracował nad jednym mieczem nawet przez dwa miesiące**. Wymagało to wyjątkowego kunsztu i wiązało się ze sporym ryzykiem. Nawet mistrz płatnerski mógł prze-gapić wadę, która w krytycznym momencie powodowała wyszczerbienie ostrza, albo i pęknięcie klingi.

Katana to nie najlepszy miecz świata. Ale jest dziełem sztuki.

Jeśli wierzyć źródłom, to takich feler-nych mieczy było bardzo wiele. Tyle że nie przetrwały zbyt długo. Słaba broń poddawała się uszkodzeniom bardzo szybko. Najlepsze egzemplarze, ze względu na swoją wartość, były przekazywane z pokolenia na pokolenie i obrastały w legendy.

Simply the best

Jeśli jednak rzemiosło japońskich płatnerzy służyło wyłącznie wyeliminowaniu wad, których z definicji nie miała broń europejska, to skąd wzięło się powszechne przekonanie o wyższości samurajskiego miecza? W grach wideo motyw nadzwyczajnej katany pojawił się niemal u początków tej formy rozrywki, czyli w latach 80. katany były najpotężniejszą bronią białą, jaką gracz mógł zdobyć w serii Wizardry. Motyw ten kontynuowały inne gry RPG. The Elder Scrolls od czasu Morrowinda stawia katanę ponad mieczami prostymi. Analogicznie sytuacja wygląda

Katana świetlna

Od samurajskiego helmu Darth Vadera, przez buddyjską doktrynę Jedi i naśladujące kamony symbole Imperium i Rebelii, aż po samą fabułę zacerpiętą z Ukrytej Fortecy Akiry Kurosawy – Gwiezdne Wojny pełne są nawiązań do kultury Japonii. Ale żadne z nich nie jest tak oczywiste, jak podobieństwo miecza świetlnego i katany. Broń Jedi i Sithów nie jest wprawdzie jednosieczna ani wygięta, ale postawy walczących nią postaci (przynajmniej w pierwszych filmach) nie pozostawiają wątpliwości co do tego skąd George Lucas czerpał inspirację.

wować nawet w beat'em upach takich jak Mother Russia Bleeds. Ten typ broni białej prawie zawsze góruje nad innymi mieczami. W humorystyczny sposób podsumowano to w opisie katany w Dungeons of Dreadmor. Tłumaczy on ową supremację prostym zdaniem – „wszystko co najlepsze, jest zrobione w Japonii”. I tak, również w tej grze katana jest najpotężniejszym mieczem.

A jak było w rzeczywistości? Przede wszystkim między bajki należy włożyć opowieści o ścinaniu drzew(ek) jednym zamachem, czy też słynną scenę z filmu „Bodyguard”, w którym delikatna chusta upadając na ostrze katany, zostaje przecięta na pół pod wpływem swego ciężaru. Natomiast jest faktem, że broń ta – choć historycznie przegrała rywalizację z szabłą – miała swoje zalety. Co więcej, były to zalety szczególnie widoczne dla laików. Ze względu na geometrię klingi, **katana pozwala bowiem na** ►►

▶ Wprawdzie w średniowiecznej Japonii wojowniczi władali raczej naginatą, Bayonetta udowadnia, że z kataną też jej do twarzy.



dokonanie efektywnych (i efektywnych) cięć nawet osobie, która trzyma miecz po raz pierwszy. Katana jest na tyle sztywna, że nie sprężynuje, a sprawne cięcie możliwe jest na całej długości głowni – inaczej niż chociażby w mieczu długim. I choć japońska broń nie jest doskonała, to pierwszy kontakt z nią ma w sobie coś magicznego. Nie jest więc trudno ulec urokowi katany, i nabrać przekonania o jej nadzwyczajnej mocy.

Swoją kamyczek do legendy katany dołożyli też sami samuraje. Zachodni żołnierze i doradcy wojskowi, od których zariło się w Kraju Kwitnącej Wiśni w drugiej połowie XIX wieku nie byli pod jakimś nadzwyczajnym wrażeniem całej sztuki daleko-wschodniej szermierki, ale jeden aspekt walki kataną spędzał im sen z powiek: laijutsu, czyli sztuka zadawania pierwszego cięcia. Ze względu na stosunkowo niewielką długość ostrza katany, **wprawny szermierz był w stanie zadać śmiertelne cięcie od dołu tym samym ruchem, którym wyciągał miecz z pochwy.** Kilka przypadków niefortunnego starcia zachodnich żołnierzy z samurajami, którzy zabijali swe ofiary nim te zdążyły wyciągnąć szable albo pistolety, wystarczyło, aby japońscy wojownicy zyskali sławę porównywalną z amerykańskimi rewolwerowcami. Sława ta, połączona z trwożnymi hi-

storiami o groźnym japońskim mieczu, dotarła też w końcu na Zachód. Niestety, jak na złość **ten najbardziej fascynujący aspekt walki samurajskim mieczem jest stosunkowo rzadko ukazywany w grach** i chyba tylko seria Devil May Cry, Bayonetta, Metal Gear Revengeance oraz Sekiro: Shadows Die Twice zrobiły z niego należyty użytek, pokazując jak spektakularne i błyskawiczne jest cięcie

dokonane wedle tej sztuki. Wziąwszy pod uwagę, że gier, w których katana odgrywa istotną rolę są setki, jest to niedopatrzenie.



▶ Samuraj z kataną w zbroi lamelkowej z okresu Edo (XIX wiek).

▶ Już niebawem grając w Ghostrunnera, przekonamy się, czy bieganie z kataną po ścianach nie jest aby niebezpieczne.



Magia i miecz

Niewiele rzadszą od przekonania o lepszych właściwościach fizycznych katany, jest wiara w jej nadnaturalne zdolności. I mowa tu nie tylko o grach wideo, choć one mogą służyć za najlepszą ilustrację może nie tyle wiary w ten fenomen, co jakiegoś podświadomego łączenia miecza ze wschodu ze zjawiskami paranormalnymi. Bo gdy gra daje nam do ręki magiczny miecz, możemy ze sporą dozą pewności zidentyfikować go jako kataną.

Przykładów nie trzeba daleko szukać. Bayonetta włada demoniczną kataną nazywaną Shurabą. Wszechpotężna,

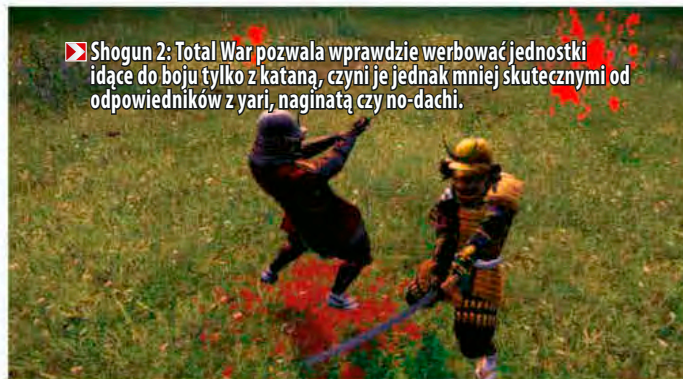
przekonanie było niegdyś w Kraju Kwitnącej Wiśni powszechne. Bo choć w Europie istnieją tradycje pojedynkowych magicznych czy błogosławionych mieczy, to w Japonii takich artefaktów miały być tysiące. **Wierzone bowiem, że każda katana zawiera część duszy swego twórcy, a miecze, które wyszły spod młota najlepszych płatnerzy posiadały magiczne właściwości.** Broń niektórych artystów rzemiosła miała w rękach szlachetnego samuraja przynosić bogactwo, inna prowadziła do chwały, jeszcze inna kruszyła ostrza ludzi niegodnych. Klinga wykuta przez słynnego mistrza Masamune miała

Samurajski miecz równie dobrze pasuje do realiów historycznych, jak i do światów cyberpunkowych.

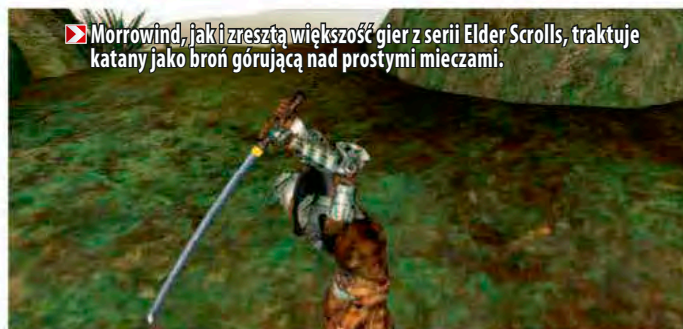
pozwalająca podróżować w czasie broń z niesławnej gry Ion Storm – Daikatana – akurat wielkiej chwały japońskiemu mieczowi nie przyniosła, lecz motyw nadzwyczajnych właściwości miecza ze wschodu jest tu oczywisty. W Oblivionie to wzorowany na mieczu samurajskim magiczny Goldbrand jest najpotężniejszą bronią jednoręczną. A Lo Wang z nowej wersji Shadow Warrior, ma do dyspozycji nie tylko własny, potężny miecz, ale również Nobitsura Kage, kataną rozrywającą wrogów na strzępy i zdolną zabić nawet nieśmiertelnych.

Magicznych mocy, a w szczególności dusz zaklętych w katanach, developerzy sobie sami nie wymyślili. Choć może się to wydać dziwaczne, takie

nigdy nie przegrać, jeśli walczyła w słusznej sprawie. Z kolei miecze jego ucznia, Muramasy, płatnerza o nadzwyczajnym talencie, ale pogrążonego w szaleństwie, dawały przewagę w każdej walce, lecz jednocześnie, niczym tolkienowski Pierścień, ostatecznie prowadziły swego właściciela ku szaleństwu i zagładzie. W to przynajmniej wierzył siogun Ieyasu Tokugawa, który skaleczywszy się mieczem Muramasy, zakazał korzystania z twórców tego płatnerza swoim stronnikom. Okazało się to samospełniającą przepowiednią, bo na wieść o słowach władcy, jego przeciwnicy uczynili z mieczy Muramasy swój symbol, wierząc, że części duszy płatnerza pragną zguby Tokugawów.



► Shogun 2: Total War pozwala wprowadzić werbować jednostki idące do boju tylko z kataną, czyni je jednak mniej skutecznymi od odpowiedników z yari, naginatą czy no-dachi.



► Morrowind, jak i zresztą większość gier z serii Elder Scrolls, traktuje katany jako broń górującą nad prostymi mieczami.

Naturalnie tego rodzaju przekonania są nieracjonalne... ale możemy odnaleźć ziarenko prawdy, które ów mit o magicznych właściwościach zrodziło. Opisany wcześniej proces produkcji katany skutkował nie tylko powstaniem mieczy stanowiących dzieła sztuki, ale również wielu główni z ukrytymi wadami. Kiedy więc w walce dobrze wykonane ostrze wielkiego płatnerza natrafiło na ostrze wadliwe, to drugie pękało. Nie było w tym magii, tylko fizyka. Ale nietrudno sobie wyobrazić, że właśnie stąd wziął się pogląd o posiadaniu przez miecz duszy rzemieślnika, która wspomaga samuraja w walce.

Cyberkatana

Cała ta mitologia katany tłumaczy do pewnego stopnia fascynację tą bronią oraz skłonność do przedstawiania jej w realiach fantasy. Miecz ów jednak równie często gości w science-fiction. A to znaczy, że musi mieć jeszcze jakiś powab, którym kusi tak wielu pisarzy, filmowców czy developerów gier. W końcu chyba każda część Metal Gear Solid próbowała nas przekonać, że przyszłość należy do niemal nadludzkich istot, które z uporem maniaka toczyć będą pojedynki na miecze. Skrajną formę przybrało to oczywiście w Metal Gear Rising: Revengeance, tytule pozwalającym wcielić się w Raidena, cyberninja krojącego mechy swą kataną. Skoro o cybernijnach mowa, to w kataną wyposażony będzie również bohater nadchodzącej gry Ghostrunner, który biegając po Dharm Tower, nie zważa na fakt, że wszyscy jego wrogowie mają broń energetyczną. Romans cyberpunku z japońskim mieczem

nie ominął też innej nadchodzącej gry umieszczonej w dystopijnej przyszłości, albowiem w ostatnich tygodniach, ku radości fanów, CD Projekt RED oznajmił, że w grze będzie można używać katany. I choć rozum nakazywałby tu wybałuszyć oczy, jest w japońskim mieczu coś takiego, co nie wywołuje dysonansu pomiędzy wizją przyszłości, a bronią rodem ze średniowiecza. Na pewno swoją rolę odgrywa tu prostota (przynajmniej pozorna) budowy japońskiego miecza. To przecież tylko lekko zakrzywiona klinga, tsuba (czyli niewielki, okrągły lub owalny jelec), a także prosta rękojeść – design katany można nazwać minimalistycznym, a co za tym idzie pasującym do industrialnego charakteru futurystycznych światów. A szczególnie światów cyberpunkowych. Trudno byłoby sobie wyobrazić ubranych w garnitury przedstawicieli korporacji, którzy posługują się bogato zdobionym pałaszem schiavona. Ale katana, choć równie piękna, ma w sobie prostą elegancję, która się z tym nie gryzie.

Poza tym jest w tej cyberpunkowej fascynacji kataną coś z przeszłej traumy, która nieco „wykrzywiła” amerykańskich autorów. Cyberpunk to w końcu gatunek ściśle związany z latami 80. A lata 80. – zwłaszcza w Ameryce – upłynęły pod znakiem jednoczesnego lęku i fascynacji Japonią. Kraj Kwitnącej Wiśni przeżywał czwartą dekadę boomu gospodarczego – nieprzerwanego wzrostu,

który zrujnowane przez wojnę państwo przemienił w gospodarczego tygrysa, stojącego o krok od rzucenia Ameryce wyzwania. Japonia mogła nie mieć prawdziwych sił zbrojnych, ale miała za sobą potęgę nowoczesnej gospodarki, która wprawiała Amerykanów w kompleksy. A inwestowanie w USA – choć było tak naprawdę sygnałem ucieczki kapitału przeczuwającego stagnację lat 90. – kazało przypuszczać, że prymat Stanów Zjednoczonych w wolnym świecie stoi pod znakiem zapytania. Lata 80. były więc dekadą przekonania – obecnego tak w filmach, jak literaturze science-fiction – że przyszłość należy do Japonii. A katana – wracająca do łask jeszcze przed II wojną światową, była dla Japończyków w końcówce XX wieku ostatnią pamiątką dawnej wojowniczej natury. Swoją renesans przeżywały szkoły kendo i kenjutsu. Nic więc dziwnego, że cybernetycznie usprawnieni przedstawiciele yakuzy z katanami w rękach zaludnili kosmarne sny amerykańskich pisarzy. Katana stała się bronią przyszłości.

Przyjemność z szatkowania

Wszystko to wystarczające powody, by drzeć z podniecenia na widok katany w grze wideo. Istnieje wszakże jeszcze jeden powód, dla którego samurajski miecz zrobił taką furorę w rozrywce elektronicznej. Powód równie ważny, a może ważniejszy od legend na temat tego miecza, czy jego wpływu na kulturę popularną.

Święty miecz

Wielu samurajów aspirowało do miana najwybitniejszego. Lecz we władaniu kataną nikt nie dorównał żyjącemu na przełomie XVI i XVII wieku Musashiemu Miyamoto. Nazywany Świętym Mieczem wojownik już w wieku 13 lat wygrał pojedynek z dorosłym samurajem. Jako 21-latek upokorzył trzech mistrzów miecza klanu Yoshioka pokonując ich drewnianym bokkenem. W swoim życiu Miyamoto stoczył co najmniej 60 zwycięskich walk, by w końcu – w przekonaniu, że nie znajdzie nikogo, kto mu dorówna, udać się do jaskini. Tam podyktował uczniom dzieło swojego życia – Księgę Pięciu Kregów. I umarł – tydzień po jej spisaniu.

Katana po prostu świetnie leży w naszych elektronicznych łapach.

W grach stawiających na klasyczną metodę rozwiązywania problemów – czyli spuszczenie łotu wrednym przeciwnikom – istotny jest sposób, w jaki zakomunikowany jest graczowi każdy cios i każdy akt przemocy. Autentyczne, subtelne ruchy ostrych narzędzi po prostu nie budzą odpowiednich emocji. Błyskawiczne pchnięcie rapierem zadające wąską ranę kłutą głęboką na kilka, czy kilkanaście centymetrów jest wprawdzie śmiertelnie groźne, ale nie ma w sobie tej fizyczności, jakiej dostarczy kosmiczny marine biorący gigantyczny zamach toporem energetycznym. Walka bronią białą aż prosi się o to, by ją ukazać w sposób przerysowany. **A katana... cóż, w gruncie rzeczy jest tasakiem.**

Ścisłej mówiąc – najbardziej eleganckim i zaawansowanym tasakiem jaki stworzyła ludzkość. Katana jest piękna, ale nie ma w sobie subtelności pociągłych cięć szabli, ani zabójczej dyskrekcji pchnięć szpadą. To broń do rąbania wrogów na kawałeczki – bez względu na to, czy to wrogami są ashigaru, cybergliniarze czy zombie z Dead Island. Jej ciosy są łatwe do odczytania, zrozumiałe i brutalne. Dlatego, nawet gdy doczekamy czasów rzeczywistości wirtualnej, implantów neuronowych i karabinów ze zdalnie sterowanymi nabojami, katana wciąż będzie wisiała na jednej ścianie. I pewnie nosić ją będzie niejeden cyberpunk. Bo katana pozwala poczuć się jak prawdziwy samuraj – czyli stylowy twardziel. I na tym polega jej magia. [CDA]

MASZ TU PLECAK, A W NIM MIECZYK!



■ Tworzy idealny samouczek: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Są z nami od zawsze, niechciane, pogardzane i często, o ile twórcy dopuszczają taką możliwość, całkowicie pomijane przez graczy.

Kiedys do każdej gry wideo dodawano papierowe instrukcje tłumaczące krok po kroku mechanikę. Niektóre zawierały wykaz przedmiotów czy czarów oraz krótkie wprowadzenie do uniwersum. Owe instrukcje były atrakcją samą w sobie, ładnie wyda-

mocy w stawianiu pierwszych kroków w grze. Niewiele jest gier w stylu opisywanej niedawno Knock on the Coffin Lid, czyli takich, które zakładają, że najlepiej uczymy się na własnych błędach. Pakiet: krew, pot i łzy oraz połamane pady jest dobry dla

sać krótki artykuł o rodzajach tutoriali, co w nich lubimy, a czego nie cierpimy. Ale wtedy Berlin zasugerował mi zmianę podejścia. **A może by tak wcielić się w developera i spróbować odtworzyć proces projektowania samouczka, cały**

czas w tyle głowy mając myśl „bo skąd ten biedny gracz ma wiedzieć, że...”. Ułatwieniem jest moje doświadczenie w pracy lektora. Czy skoro po-

trafię nauczyć kogoś języka obcego, to moje metody i wiedza na temat nauczania znajdą przełożenie na pisanie tutoriali do gier?

Adam: Zawsze odpalam i czytam wszystko. Czasem w tutorialach wychodzi nowy kontekst fabularny czy drobinki narracyjne, które szanuję. A czasem tylko tam mam plansze, które pokazują, jak działa pewien trik. Ale nie ukrywam, lubię samouczki dobrze zgrane z kampanią – jak w często pomijanym Call of Duty 2.

Cerebrum: Kocham tutoriala. Także za to, że są w nich często smaczki, np. zdarza się, że coś jest w samouczku, bo był robiony dawno, ale już w grze dana rzecz usunięto.

Początkowo chciałam poszperać w sieci i na bazie doświadczeń własnych oraz przyjaciół-graczy napi-

Na warsztat wybrałam grę, której demo można pobrać od 26 maja za darmo ze Steamu: Causa, Voices of the Dusk. To gra karciana, opisywana w dziale zapowiedzi w nr 8/2020. Rozgrywka nieco przypomina klasyczne CCG takie jak Magic: The Gathering, ale zawiera kilka oryginalnych mechanizmów. W Causa jest tutorial, żeby nie było. Ale jest on straszny.

Chodź, mama wszystko ci pokaże

Niektórzy developerzy przypominają mi rodziców, którzy kupują dziecku zestaw LEGO złożony z pięciu tysięcy elementów, po czym mówią: „czekaj, zaraz ci pokażę, jak to się robi”. Mija kilka godzin, podczas których znużone dziecko zdąży obejrzeć film i zjeść obiad. Pod koniec dnia rodzice prezentują dziecku gotową konstrukcję, po czym burzą całość ze słowami: „a teraz twoja kolej”.

Kamila: Lubię tutoriala nienachalne, wprowadzane lekko wraz z fabułą. Świetnie się to sprawdza w grach akcji, bo daje moment, by poznać lub przypomnieć sobie klawiszologię stosowaną. Jest to również czas, szczególnie dla osób z niepełnosprawnościami, na spokojne ustawienie gry i przygotowanie

TRAFIĆ NA DOBRY TUTORIAL W GRZE NIE JEST ŁATWO...

ne, trochę jak książeczki z tekstami piosenek załączane do płyt z muzyką. Zawierały ilustracje, notatki twórców, zdjęcia z procesu powstawania gry. Ale to miało miejsce w czasach, gdy sprzedaż cyfrowa praktycznie nie istniała. Teraz w pudełku z grą otrzymujemy płytkę, a często nawet i tej nie ma, tylko karteczka z kodem smętnie tkwi pośrodku plastikowej okładki. Trochę szkoda.

Nie zniknęła za to potrzeba edukowania graczy, zaoferowania im po-



▶ Jest opcja pominięcia tutoriala. Jak miło (Crossroads Inn).

▶ I właśnie w takim momencie gra potrafi zatrzymać się i opisać nową technikę (Devil May Cry 5). Argh! Nienawidzę!



▶ Czasami nauka przebiega w nietypowych warunkach (The Elders Scrolls V: Skyrim).

sobie podwalin pod komfortowe, wielogodzinne sesje. Samouczek powinien więc być naturalnym, wtopionym w grę elementem osvajania z tytułem.

Czuję się jak to dziecko, kiedy biorę udział w rozbudowanym, często niemożliwym do pominięcia tutorialu, który szczegółowo prezentuje mi wszystkie mechanizmy gry. Od razu, na samym początku, dostaję łopatą między oczy. Anonimowy nauczyciel ciągnie mnie za rękę, wykonując za mnie wszelkie ruchy. Mija pół godziny prezentacji, moja głowa przypomina arbuz, zdążę się znudzić okrutnie, po czym następuje koniec. I teraz pora na grę właściwą, która nie oferuje poziomu prostego, zakładając, że tutorial w pełni przygotował mnie na starcie. Tak ostatnio czułam się po samouczku w Causie.

Cerebrum: W Crossroads Inn był kiepski tutorial, nie tłumaczył podstawowych ruchów, np. jak obrócić mebel. Zamiast w samouczku obja-

śnienia leciały w cutsceńkach podczas gry, więc w efekcie stawiałeś karczmę nieudolnie, bo nie ogarniałeś skrótów klawiszowych np. do przestawiania mebli.

Proces uczenia się dorosłych jest taki sam jak u dzieci – musi istnieć mechanizm nagrody, element zabawy. Jeśli gracz ma szybko reagować na to, co się dzieje w środowisku gry, trzeba wprowadzić różnicowanie bodźców i dać mu każdą mechanikę przećwiczyć, zastosować i tym samym utrwalić. Przeladowany tutorial prezentujący wszelkie możliwe mechanizmy się nie sprawdza. Najlepiej, gdyby poza nauką wiązały się z przejściem samouczka dodatkowe korzyści. W Causie niech to będzie lepsze zapoznanie z uniwersum, skoro tutorial stanowić ma wstęp do kampa-

nii. Woryginale nie ma nic o frakcjach czy o czterech potęgach rządzących światem Causy, co jest sporym niedopatrzeniem. W ramach dodatkowej zachęty ukończenie tutoriala zostanie nagrodzone specjalną kartą. Na start wymyślam sobie postać nauczyciela, bo nikt nie lubi anonimowości. Najlepiej, aby był to ktoś, kto w grze się jeszcze pojawi. Bohaterem zostanie dziedzic imperium, który wyrusza w poselstwo do odległego królestwa, a mentor jest jego obrońcą i przewodnikiem jednocześnie.

Poczytaj sobie manual, to tylko sto stron

Spora ilość tekstu w samouczkach zaprzecza idei interaktywności gry. A gry to przecież medium, którego sama konstrukcja wystarcza, by przekazać prawidłą mechanizmów. Zresztą, wspomniane na wstępie książkowe instrukcje rzadko kiedy pełniły funkcje podręczników grania, a raczej ściągawki i zwykłej pamiątki.

Mac Abra: Zawsze przechodzę tutorial w każdej strategii i jestem wkurzony, gdy w grze takowego nie ma. Bo każda gra jest inna, każda ma jakieś swoje patenty, smaczki, nietypowe skróty klawiszowe, wyjaśnienia mechanizmów i współzależności. Zaoszczędza mi to masę czasu i nerwów. Problem w tym, że zrobić dobry tutorial jest tak samo trudno, jak zrobić dobrą grę.

Ostatnio miałam do czynienia ze stylem nauczania opartym na samym tekście w Devil May Cry V. W trakcie walki, która wygląda tak, że wszystko błyszczy i furkocze, następuje wstrzymanie akcji i na półprzezroczystej tablicy twórcy tłumaczą nam, jak wykonać jeszcze bardziej niszczycielską technikę. To zupełnie tak, jakby podczas nauki jazdy instruktor nagle wdepnął hamulec i tłumaczył nam, co się stanie za najbliższym zakrętem. Ani razu podczas takiej nagłej przerwy mój umysł nie zaskoczył, na czym polega nowy zestaw ciosów, budziło to tylko irytację, bo najzwyczajniej w świecie przeszkadzało w graniu.

Causa to gra turowa, więc tekst nie raziłby aż tak bardzo. Rozgrywka i tak toczy się wolno. Za to wprowadziłabym lektora, który przyjemnym głosem czytałby mi objaśnienia mechanik i kart. Zatem nauczyciel prowadzi młodego dziedzica przez rubieże imperium, bacząc przy tym, by młodzi nie zginął. Ale niech nie podejmuje decyzji za dzieciaka. Rezygnuję z graficznego ułatwienia w postaci zaciemnienia obrazu i podkreślenia ikony, której powinienam użyć. Gra ma dać graczowi wolną rękę. Za to w momencie, gdy ów całkowicie zawali i prawie zginie, może wkroczyć nauczyciel i wybawić go od śmierci z tekstem: „w prawdziwej walce musisz mierzyć się z poważnymi konsekwencjami. Teraz ci pomogę, ale nie zawsze będę ci towarzyszyć”. A za drugą porażką niech go zjedzie jak ostatniego idiota.

▶ Sądząc po samouczku, Wiedźmin 2 jest dla tych, co grają w Dark Souls jedną ręką. Chyba nie o to chodzi w tutorialu, czyż nie?





Nauka w warunkach laboratoryjnych

Tutoriale powinny być tak samo ciekawe i angażujące jak wszystkie pozostałe części gry. W praktyce zaś często są, paradoksalnie, zbyt trudne i nijak się mają do tego, co dostajemy w grze. Pamiętam wstęp do Wiedźmina 2, który miał pomóc mi określić, na jakim poziomie powinnam ustawić stopień trudności. Wylądowałam na jakiejś arenie, dostałam do pokonania wielu przeciwników. Oberwałam paskudnie, a gra „stwierdziła”, że ponieważ najwidoczniej nigdy wcześniej w nic nie grałam, to ona mi ustawi najniższy poziom. Dziękuję bardzo!

Marcin: Nie przepadam za tutorialami, bo z reguły mnie nudzą. Najgorszy, z jakim miałem do czynienia, był bodajże w Black & White. Trwał wieki, nie można było go przerwać i trzeba go było przetrwać przed każdą nową rozgrywką.

Wszystkie potyczki, które gracz stoczy podczas początkowego scenariusza w samouczku do Causy, powinny być podobne do właściwych walk. Tyle że muszą być nieco prostsze. Karty przeciwników zostaną osłabione, a statystyki wrogów – niższe od moich. Parę łatwych zwycięstw tylko zachęci do tego, by próbować dalej. W końcu podczas podróży dziedzic nie napotka nikogo specjalnie silnego – ot, kilku bandytów.

Kiedy nauczyciel idzie wraz z nami

Czasami tutoriale stanowią integralną część gry – wtedy na ekranie wyskakuje okienko lub słychać głos narratora, który objaśnia mechanikę. Jest to ciekawy sposób na naukę „w akcji”, pod warunkiem jednak, że nie zaburza dynamiki. Zdarza się bowiem, że nagle zatrzymanie rozgrywki wybija z rytmu (jak to miało miejsce we wspomnianym Devil May Cry). Często

też w ferworze walki po prostu ignorujemy to, co mówi narrator.

Oton: No właśnie uświadomiła mi, że zwykle olewam tutoriale. Ale warto wspomnieć o grach Nintendo – są najlepsze pod tym względem. Zauważyłem, że tam nie trzeba tutoriali, wystarczy pomyśleć. Widzisz ścianę, widzisz ptaka z długim dziobem, i myślisz: oho, chyba mogę się jakoś wbić w tę ścianę i przejść.

Zdecydowanie najlepiej wychodzi nauka, płynna i w żaden sposób niewstrzymująca rozgrywki. Z tego też powodu zawsze podobały mi się samouczki w wykonaniu

W mojej minikampanii do Causy (która powinna trwać nie dłużej niż dwadzieścia minut) trzeba objaśnić wszystkie mechanizmy. A jest ich sporo. Aby gracz nie poczuł się przytłoczony, nie dam mu od razu całego wachlarza ruchów. Niech dostanie proste karty, podobnie jak jego przeciwnik, np. same postacie Follower/Beast/Warrior, które nie mają prawie żadnych dodatkowych umiejętności. Wtedy będzie musiał kontrolować tylko ich statystyki, czyli Health oraz Attack.

Kamila: Z moją jawną niechęcią spotykają się tutoriale odrębne, będące dodatkiem do gotowego produktu. Tutaj świetnie obrazują to samouczki ze strategii ekonomicznych, takich jak Crossroads Inn czy leciwie Restaurant Empire i Pizza Connection. Zaczynasz budować własny punkt gastronomiczny, wkładasz serce w wystrój, planujesz menu i zapraszasz pierwszych klientów. Budujesz coś, co za chwilę bestialsko ponie na twoich oczach lub tajemniczo przestaje istnieć w myśl zasady

se. Polega na tym, że na początku każdej tury możemy poświęcić jedną z kart na rękę, by zwiększyć pulę zasobów, które określają, jak drogie karty możemy wystawić. Jest to zatem pierwsza akcja, którą trzeba wykonać – i którą od czasu do czasu się powtarza, by uzyskać możliwość zagrania droższych kart. Co więcej, zasoby owe nie są konsumowane, istnieje za to ograniczenie w liczbie kart zagranych na turę.

W drugiej misji wprowadzę karty Supportu i Eventy oraz kilka bardziej skomplikowanych postaci, np. Survivor/Priest. Dopiero w trzeciej misji gracz pozna opcję tzw. Leader Decision, która polega na wykonaniu dodatkowej akcji (czy to przyzwanie silnej karty, czy też wzmocnienie postaci). I tak naprawdę owe trzy misje wyczerpują limit czasu, który sobie narzuciłam. Trzecia misja będzie najdłuższa, zawierać ma możliwie najbardziej zróżnicowane karty, zaś przeciwnik będzie nieco silniejszy niż jego poprzednicy.

Zatem mój tutorial stanowi część kampanii w postaci krótkiej przygody. Jest mocno osadzony w świecie gry, a postacie, które napotka, nie będą bezimiennymi przeciwnikami. Spora ilość czytanego przez lektora tekstu zostanie uzasadniona scenariuszem – mentor wprowadza swojego ucznia w świat polityki i walki. Mechaniki, podzielone według stopnia trudności, zostaną przedstawione w trakcie trzech różnej długości misji. To teraz pytanie: gralibyście? Zezwalam na opcję: skip. [CDA]

TWÓRCY I GRACZE - NIE LEKCEWAJCIE TUTORIALI!

Bethesdy, czy to w Falloutach, czy też cyklu The Elder Scrolls. Tam nauka wszelkich podstawowych mechanizmów odbywała się już podczas poznawania fabuły. Wkraczamy w nowy świat i pierwsze kroki stawiane przez naszego bohatera są też naszymi pierwszymi krokami. Razem się uczymy i razem doświadczamy nowego.

Innym dobrym przykładem jest StarCraft II. W trakcie kampanii stopniowo poznajemy poszczególne jednostki i żadna misja nie jest zwykłą potyczką. Niektóre mechanizmy ujawniane są dopiero pod koniec gry, w istocie czyniąc z całości jeden wielki tutorial. Mnie się to rozwiązanie podoba, jednak niektórzy moi rozmówcy narzekali na to, że w tego typu grach pewne techniki poznajemy dopiero przed starciem z ostatnim bossem. **Lepiej zatem dać graczowi wszystkie narzędzia wcześniej niż tuż przed samym końcem gry.**

„zrób to sam – od nowa”. Spadajcie. Nie chce mi się drugi raz!

Od samego początku należy też zwrócić uwagę na mechanikę, która odróżnia Causę od większości CCG. Nazywa się to Rising the Cau-

➤ Żeby odnaleźć się w tym wojennym chaosie, zaliczenie tutoriala jest nader wskazane – wręcz konieczne, jeśli to wasz „pierwszy raz” z tą grą (Total War).





Mniej niż zero

■ Daje temu felietonowi 6/10: **Dael**

W ostatnich tygodniach Polaków nocne rozmowy zdominowały dwa tematy. Prezydencka kampania wyborcza oraz dyszka, jaką grze The Last of Us Part 2 przyznał w CD-Action nasz kolega Ninho. Oczywiście Ninho w zachwytach nad najnowszą grą ze studia Naughty Dog nie był odosobniony, ale powiedzmy sobie bez fałszywej skromności – niektóre głosy po prostu brzmią donośniej.

Ale ja nie o samej ocenie TLoU2 chciałem tu pisać, lecz o interesującej reakcji na pochwały, które zebrała w prasie. Otóż tysiące graczy odregagowało to w serwisie Metacritic, gremialnie przyznając grze Naughty Dog zera. I to już kilka godzin po premierze. Chyba nikt nie wątpi, że z prawdziwą oceną nie miało to nic wspólnego. Był to rodzaj aktywizmu, odpowiedź na domniemaną pobłażliwość wobec doskonałego technicznie, ale budzącego kontrowersje ze względu na zabiegi fabularne, tytułu.

Sam tego sporu nie rozstrzygam. Jako pecetowiec powołałem się na klauzulę sumienia i w konsolowego exclusive'a nie grałem. Trzeba się przecież szanować. Ale boli mnie to, że ludzie tak łatwo szafowali oceną zarezerwowaną dla tytułów naprawdę wyjątkowych. Wbrew pozorom nieczęsto pojawiają się gry zasługujące na zero, jedynie czy ocenę najniższą w innej skali. Ba, chyba nawet rzadziej niż tytuły warte dychy. Nie powinny więc tonąć w zalewie pochopnie beshstantych gier. Trzeba je docenić i zapamiętać.

Tak, jak zapamiętamy gry wydane na konsoli Atari 2600, które walczyły się do amerykańskiego krachu na rynku gier wideo w 1983 roku – na czele z E.T. (odbierającym radość z życia milionom dzieci) oraz portem Pac-Mana (którego autor prawdopodobnie oryginalną grę widział tylko przełotnie). Na pewno na to wyróżnienie zasłużył również Hareraiser. Wydana na niemal wszystkie platformy ośmiobitowe

gra, miała być – według jej twórców – rodzajem stymulującego umysł konkursu. Pierwszy, kto rozwiązałby zagadkę prezentowaną przez Hareraisa, otrzymałby wart 30 tysięcy funtów naszyjnik ze złotym zają-

Nieraz daję nurka w steamowe głębinie, by poszukać kolejnych gier wartych najniższej oceny – nie tylko złych, ale aktywnie pogarszających życie osób, które zdecydują się je odpalić. I ze zgrozą odnotowuję, że

mat aktywności seksualnej. W tym konkretnym wypadku sięgający po grę nastolatek mógłby na przykład wyobrazić sobie, że ludzkie ciało, wraz ze wszystkimi jego – ehm – członkami, posiada fakturę i sprzę-

Szanujmy gry, które naprawdę są warte oceny 0/10, bo nie trafiają się często!

cem. Ale nie dość, że „gra” była de facto pokazem slajdów, to sam konkurs okazał się szwindlem. Wśród nowszych gier na wyróżnienie zasługuje chociażby mobilna wersja Dungeon Keepera, nie dość że będąca ucieleśnieniem wszystkich antykonsumenckich praktyk, jakie wymyślono w EA, to jeszcze grzebiąca legendę wspaniałego tytułu z Bullfroga.

wciąż wiele z nich tam się kłębi. Jednym z moich ostatnich odkryć jest znajdujący się wciąż we wczesnym dostępie Escort Simulator. Produkcja należy do gatunku nazywanego – bardzo eufemistycznie – grami erotycznymi.

I jak to często bywa z pornografią – może ona wyrobić u młodych ludzi nierealistyczne wyobrażenia na te-

żyłość plasteliny. Albo że uczestnicy aktu seksualnego mają zazwyczaj puste, nieruchome spojrzenia, typowe dla osoby odurzonej albo bardzo silnie strauumatyzowanej. Mam cichą nadzieję, że te decyzje designerskie nie powstały na podstawie osobistych doświadczeń developerów. I że ktoś ich w końcu pociągnie do odpowiedzialności za pokazywanie publicznie obrazów, od których człowiek może sobie wydrapać oczy, a na pewno nie obędzie się bez psychoterapii albo parumiesięcznej (oby tylko!) abstynencji seksualnej.

Dlatego właśnie chciałbym zaapelować o umiar w beshzantowaniu gier. Ilekroć jakiś tytuł nie przypadnie wam do gustu i zechcecie dać temu wyraz na steamie, metacriticu, czy na jakimkolwiek innym forum – pamiętajcie o bogactwie możliwych ocen, które możecie przyznać. W przeciwnym razie braknie nam skali, by ostrzec graczy przed grami, które naprawdę mogą im zrobić krzywdę. [CDA]



► **Big Rigs: Over the Road Racing.** Jeden z rzadkich przypadków gry naprawdę zasługujących na najniższą ocenę. Gra wyścigowa w której oponenci stoją w miejscu, jeden z pięciu torów zawsze powoduje zawieszenie gry, wykrywanie kolizji nie istnieje, a przyspieszenie na wstecznym nie ma ogranicznika, pozwalając ciężarówce przekroczyć prędkość światła.



SYMULATOR PODRÓŻOWANIA

Przed wyruszeniem w drogę, należy włączyć komputer, mówi: **Cerebrum**

Wydarzenia z ostatnich kilku miesięcy skłoniły mnie do głębokiej zadumy nad losem osób takich jak ja, czyli kochających wojaże.

Wyobraźcie sobie taki – nie różniący się znacznie od obecnej rzeczywistości – scenariusz: mamy okres wakacyjny, granice zostają zamknięte, wszystkich obejmuje zakaz ruszania się z miejsca przebywania, nawet z domu nie wolno za bardzo wyściubić nosa. Jak sobie poradzić z takim – nowym i nietypowym dla wielu – położeniem, kiedy dusza podróżnika wyrwa się na łowy? Wędrowanie palcem po mapie dziś nikogo nie kręci (chyba, że w formie Street View), a słynne „Wydź z domu! Może pod twoim oknem napi*** się magowie!” straciło na ważności, choć kiedyś z całego serca rekomendowałabym jednak tę formę zwiedzania. Cóż, nam pozostaje? Wędrowki wirtualnym świecie gier – gdzie wszelako odwidzimy jak najbardziej realnie istniejące lokacje.

Wejść do gry!

Gier osadzonych w rzeczywistych miejscach lub bazujących na tychże jest multum (niniejszy tekst nie ma ambicji, by opisać je wszystkie, to tylko mój subiektywny wybór, lojalnie uprzedzam!). Nie jest to prosta

sprawa, bo wierne odтворzenie danego obszaru wymaga badań, pomiarów i zaangażowania rzeszy specjalistów. Przed twórcami gier aspirującymi do osiągnięcia jak najwyższej immersji stoi każdorazowo spore wyzwanie. Obok podstawy, jaką jest dobry silnik graficzny, pojawiło się rozwijanie technik graficznych, skanowanie 3D (np. głośna pod tym względem gra Get Even) czy fotogrametria. To dzięki temu mamy możliwość przemierzać nie tylko znane nam z aktualnych realiów obiekty, ale również eksplorować obszary z przeszłości, jak i zobaczyć to, jak być może różne budynki będą wyglądały kiedyś. Specjaliści stojący za przeniesieniem historycznych czy obecnie istniejących punktów na mapie do gier poświęcają niekiedy całe lata

➤ Z mostu widoczna jest Zapora Pilchowice – druga co do wysokości po Solinie i druga co do czasu powstania (zbudowana w latach 1904-1912) zapora w Polsce. Jest to najwyższa w obecnej Polsce zapora kamienna oraz łukowa. Wysoka na 69 m, szerokość jej korony to 270 m. W wyniku budowy zapory powstał zalew o pow. 240 ha i pojemności 50 mln metrów sześciennych.

nad oddaniem wszystkich detali. A wszystko po to, aby przygotować tytuł, który przeniesie gracza do wybranego przez twórców miejsca i pozwoli je z polotem eksplorować. Nie wiem czy wiecie, ale **odwiedzanie realnie istniejących lokacji, znanych z gier, staje się coraz popularniejszą formą turystyki** i są już specjalizujące się w tym agencje i biura podróży.

Zapraszam na pokład, ruszamy w podróż. Odwiedzimy kilka punktów na mapie świata, zatrzymując się tu i ówdzie. Zaczniemy w Polsce, aby coraz bardziej oddalać się od domu

i zwiedzać inne zakątki światów – prawdziwego i wirtualnego.

 Punkt 1. programu zwiedzania wymaga od nas wskazania do łodzi, aby udać się w rejs **po Bobrze**. Dlaczego akurat Bóbr? Otóż w **Zaginięciu Ethana Cartera**, mimo że akcja nie toczy się w Polsce, ale w Stanach Zjednoczonych, jednym z faktycznie istniejących punktów przeniesionych do rozgrywki jest właśnie **kratownicowy most kolejowy** przerzucony nad wspomnianą rzeką. Ta konstrukcja jest wyjątkowa nie tylko ze względu na swój występ w grze, w której grafika



powstała z zastosowaniem fotogrametrii, ale także ze względu na fakt, że ten żelazny zabytek techniki z 1906 r. jest jednym z najwyższych wiaduktów kolejowych w Polsce. Przetrwał nawet próbę wysadzenia w 1945 r. Z wiaduktu roztaczają się fantastyczne widoki na jezioro Pilchowickie i zaporę – zarówno w wirtualu, jak i w prawdziwym świecie.

Most wraz z okolicą przeniesiono do gry za pomocą sfotografowania ze wszystkich stron rzeczywistych budynków i okolic, katalogowania tych setek, tysięcy, milionów zdjęć, ich łączenia ze sobą w specjalnych programach i konwertowania na bryły

Wizja chwilowego zamknięcia w domu nie jest tak straszna, gdy ma się pod ręką stosik gier.

3D. Otrzymany model poddano obróbce wpisującej się w klimat gry. Technika nazywana **fotogrametrią**, która sama w sobie ma już ponad 160 lat (pierwsze zdjęcia fotogrametryczne wykonano z balonu w 1858 r.), obecnie jest szeroko stosowana w grach, ale w 2014 r., kiedy premierę miało Zaginięcie Ethana Cartera,

dopiero raczkowała w tej dziedzinie. I robiła ogromne wrażenie, bo w tym tytule można było zobaczyć jedno z najbardziej realistycznych elementów otoczenia, jakie kiedykolwiek istniały w grach komputerowych.

Punkt 2. programu wymaga, abyśmy przesiedli się do auta i wyruszyli do bliskich sąsiadów – Czechów. W grze **Someday You'll Return** przemierzamy bowiem ich nieznane tereny, natrafiając nie tylko na przeniesione ze świata



► **Brama Pravčická (cz. Pravčická brána) – naturalny most skalny w Górach Połabskich w Czechach. Jest największym naturalnym skalnym mostem z piaskowca w Europie. To właśnie przy niej kręcono scenę filmu „Opowieści z Narnii”, w której dzieci i bobry wyruszają na ratunek Edmundowi.**

śnie te konstrukcje odnajdziemy w rzeczywistym świecie. Jednym z nich jest **Pravčická brána – najdłuższy łuk skalny w Europie**. Biegając po lesie w ogrywanym tytule, będziemy mogli podziwiać, jak rozległy i wysoki jest to pomnik przyrody. Naturalny twór ma ponad 16 m wysokości i okala go malowniczy las. W tym przypadku również posłużono się wspomnianą fotogrametrią.

Punkt 3. naszej podróży wymaga większych kombinacji, bo musimy połączyć kilka środków transportu lub zdecydować się na podróż samolotem z przesiadką. Lądujemy zatem w Japonii, w Tokio. To właśnie tu rozgrywa się akcja gry **Persona 5**, kolejnej ze znanej serii JRPG. Graficy odwzorowali zatłoczone ulice miasta i umieścili w grze kilka

charakterystycznych dla niektórych punktów Tokio budynków. Już samo nazewnictwo miejsca akcji skłania do refleksji – rozgrywka toczy się w dzielnicy Yongenjaya bazującej na części Tokio o nazwie Sangenjaya, gdzie san to po japońsku trzy, a jon – cztery. Grafika w grze to komiksowe w stylu ilustracje, podczas tworzenia których wzorowano się na faktycznie istniejących miejscach przerzucając je z „trzeciej”, realnej, do „czwartej”, wirtualnej bazy. Odtworzenie ich nie jest więc doskonałą kopią, jak w przypadku zastosowania fotogrametrii, ale wciąż robi

wrażenie i pozwala na odwiedzić danego punktu na mapie Tokio bez wychodzenia z domu, co potwierdzają sami mieszkańcy. Tutaj zamiast skupiać się na jednej miejscówce, przejdziemy się po prostu dzielnicą wzorowaną na Sangenjaya.

Punkt 4. Czeką nas długi lot do Stanów Zjednoczonych, bo na deser zostawiłam grę akcji **Red Dead Redemption 2**, której gracze założyli nawet specjalny wątek na forum, o nazwie „Mapping Red Dead Redemption 2! Landmark



► Po lewej amerykański domek, po prawej – jego model wrzucony do RDR2.



► Po lewej rysunek i modelowanie 3D, po prawej – dzielnica Tokio, na której były one wzorowane.



► To nie zdjęcie, ale grafika z gry Someday You'll Return, wykonana w technice fotogrametrii.



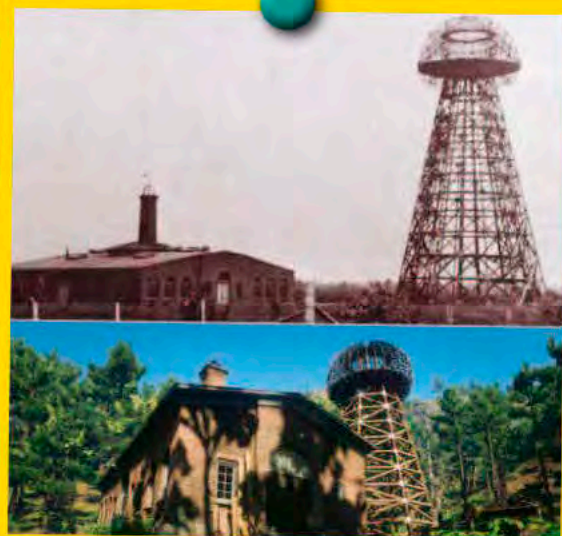
► W Assassin's Creed Unity podczas przenoszenia budowli do gry radzono się m.in. architektów i historyków.

Analysis Thread". Obecnie liczy on sobie już 406 stron wypakowanych po brzegi odnajdywanymi w świecie rzeczywistym okolicami i analizowaniem terenów z gry. Gracze uwzględniają poszczególne punkty, np. rzeki, budynki, jak i samą topografię. Entuzjaści doszukali się nawet **Wieży Wardencliffy Nikoli Tesli** pod Nowym Jorkiem. Sama wieża już nie istnieje, bo zburzono ją w 1917 r., ale budynek obok niej pozostał. W grze podziwiać można oba te ciekawe obiekty, które służyły za tereny eksperymentalne do badań nad falami radiowymi i bezprzewodowym prze-

togrametrii, skanowania 3D, jak i projektowania graficznego, z naciskiem na pierwszą metodę.

Francja elegancja

Tego typu smaczków w grach jest ogrom. Równie interesująca jest historyczna dokładność, która spotyka się z projektowaniem gry na przykład w całej serii o asasinach, gdzie każda odsłona osadzona jest w innym miejscu, a twórcy dbają o szczegółowe odwzorowanie terenów, wykorzystując głównie modelowanie 3D. W Assassin's Creed: Unity **częściowo odwzo-**



► Wardencliff Tower (1901-1917), znana również jako Tesla Tower, była eksperymentalną stacją transmisji bezprzewodowej zaprojektowaną i zbudowaną przez Nikolę Teslę w Shoreham w Nowym Jorku w latach 1901-1902. Z powodu braku funduszy projekt został porzucony w 1906 r. W 1917 dłużnicy Tesli przejęli nieruchomość i sprzedali wieżę na złom, a teren przeznaczono pod zakład produkujący materiały fotograficzne. Kampania oddolna, mająca na celu uratowanie terenu, doprowadziła do zakupu nieruchomości w 2013 r., z planami budowy przyszłego muzeum poświęconego Nikoli Tesli. W 2018 roku nieruchomość została wpisana do amerykańskiego rejestru miejsc zabytkowych.

rozgrywką, ale i podróżą poprzez ówczesny Paryż. Tym sposobem wraz z głównym bohaterem, Arno, chłoniemy ówczesny horror vacui, takim, jakim był naprawdę, łącznie ze strawioną niedawno przez pożar katedrą Notre Dame. W grze można podziwiać też niezachowane mosty przezczone nad Sekwaną, np. Pont au Change czy Pont au Double. Artyści przygotowujący budynki w grze byli w stałej łączności z architektami, a do odtwarzania architektury wykorzystywano dane pozyskiwane z książek, dawnych rysunków i fotografii, a także od historyków.

natomiast takie serie jak Fallout, gdzie przykładowo w 3 możemy podziwiać np. dokładny cyfrowy model pomnika Lincolna w Waszyngtonie (po przejściach), albo obie odsłony The Last of Us, gdzie zwiedzamy np. zdewastowane Boston i Seattle.

No, to w drogę!

Brzmi zachęcająco? Czas zaplanować swoją własną wycieczkę i wyznaczyć punkty do odwiedzenia, wchodząc do gry. A potem, gdy już całe zamieszanie się skończy, powtórzyć wyprawę w świecie rzeczywistym. Byleby nie trafić do Jumanji... [CDA]

W grach można odwiedzać wymarzone i nieznane miejsca.

syłaniem energii. Przemierzając kolejne tereny w RDR2, którego fabuła toczy się przecież w fikcyjnych miejscach, natknąć możemy się więc na powierzchnie, które „pożyczono” z realnego świata. Do gry przeniesiono je z wykorzystaniem zarówno fo-

rowana jest architektura Paryża z czasów rewolucji francuskiej, która zostawiła swoje piętno na ulicach miasta. Możemy więc przemierzać te tereny, skacząc po mansardowych dachach oraz wchodząc do budynków i zachwycać się nie tylko

Skok w przyszłość i zwiedzanie terenów w formie nieco zmienionej zafundują nam



► W The Last of Us możemy podejrzeć wizję świata po katastrofie.

Z Matriksa w real

Mamy też do czynienia z sytuacją odwrotną, czyli przenoszeniem lokacji z gier do prawdziwego świata. Zabawnym przykładem jest gra Cities: Skylines, dobrze znana miłośnikom symulatorów budowy miast. Swego czasu w Sztokholmie zdecydowano się na całkowitą przebudowę obszaru Norra Djurgårdstaden. Wprowadzając tę okolicę do gry Cities: Skylines, sztokholmscy urzędnicy, służby budowlane i deweloperzy przetestowali od razu różne scenariusze, takie jak zmniejszenie zużycia paliw kopalnianych czy modernizację transportu publicznego. Tym sposobem obszar został przeniesiony do gry, a po testach różnych programów jego modernizacji – przebudowany w prawdziwym świecie.

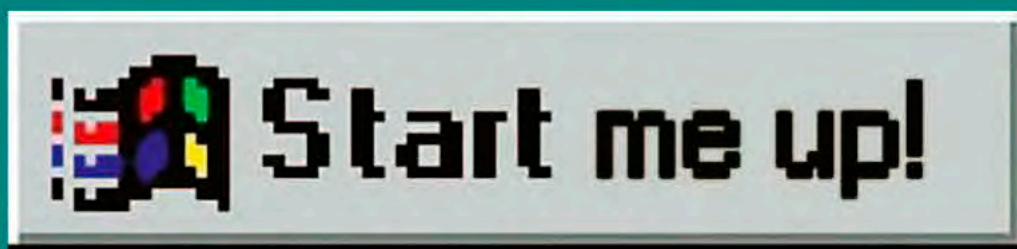
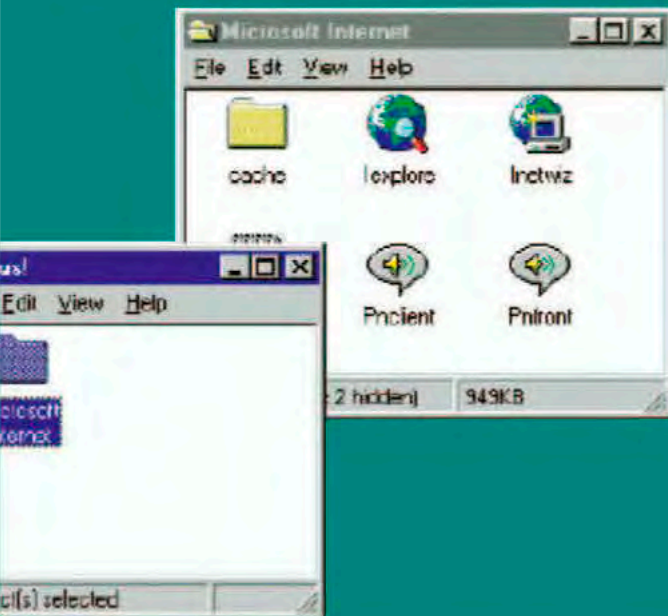
Wakacje mogą być
jeszcze ciekawsze!



Najlepszy zbiór quizów i łamigłówek

Już w sprzedaży!

Polecamy także czasopisma
na Czytelnia.pl



Bezpiecznie wyłączyć komputer: **Smuggler**

Windows 95 świętuje właśnie dwudzieste piąte urodziny. Miał być tylko zmodernizowaną wersją poprzedniej odsłony systemu. Stał się rewolucją.

Prace nad Windows 95 rozpoczęły się zaskakująco szybko, bo praktycznie niemal natychmiast po premierze Windows 3.11, w kwietniu 1992. A to dlatego, że IBM wydał w marcu 1992 system operacyjny na swe komputery PC (OS/2 2.0) z 32-bitowym API. (Application Programming Interface, czyli interfejsem programu aplikacyjnego). Wyjaśnijmy, że dla programistów różnica pomiędzy systemem 16 i 32-bitowym jest kolosalna. Pisanie aplikacji w systemie 16-bitowym jest znacznie bardziej pracochłonne – utrudniony dostęp do większej ilości pamięci, konieczność pośredniego adresowania pamięci etc. 16-bitowość Windowsa niosła też dodatkowe ograniczenia, np. spowalniając działanie niektórych programów. OS IBM-u zawierał do tego nową powłokę IBM Workplace Shell, będącą sterowanym ikonami środowiskiem graficznym, znacznie efektywniejszym i efektywniejszym niż to, co oferowały nowe „Okienka”. Krótko mówiąc – Windows 3.11 w dniu premiery był już w stosunku do konkurencji przestarzały.

To tylko kosmetyka?

Microsoft chciał więc szybko go „podrasować”. I tak narodził się projekt o roboczej nazwie „Chicago” (a domyslnie Windows 93, jako że jego premierę planowano na 1993), mający de facto być starym Windows 3.11 ale z 32-bitowym jądrem i paroma poprawkami. A dopiero kolejna edycja Okienek, Windows 4 (roboczo nazwana „Cairo”), miała wprowadzić znaczące – dla użytkowników – zmiany, w tym nowy interfejs. Ale jak to w życiu, wszystko się pokomplikowało. Prace nad Win 93 przeciągały się, postanowiono więc zintegrować oba projekty. Efektem prawie trzyletnich w sumie wysiłków był produkt dużo bardziej innowacyjny, niż pierwotnie zakładali jego twórcy.

Debiutujący 24 sierpnia 1995 Windows 95, z 32-bitowym API, zaskakiwał swoim odmiennym od Win 3.11 wyglądem. Pojawiła się ikona Mój Komputer na pulpicie, zaskakiwał dziwny kafelek z napisem „Start” u dołu ekranu (a także ikona kosza na

śmieci na pulpicie – tak, to właśnie tu po raz pierwszy się pojawia ta funkcjonalność, podobnie jak możliwość umieszczania na pulpicie skrótów do programów).

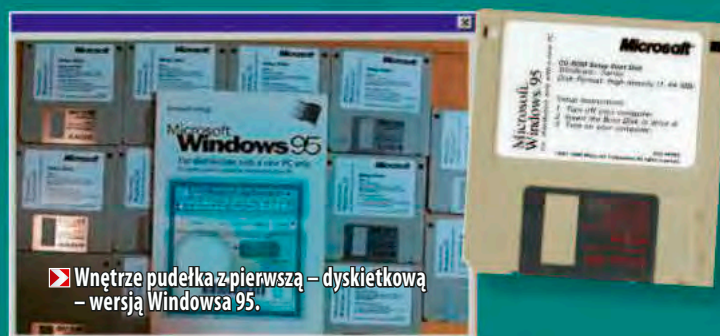
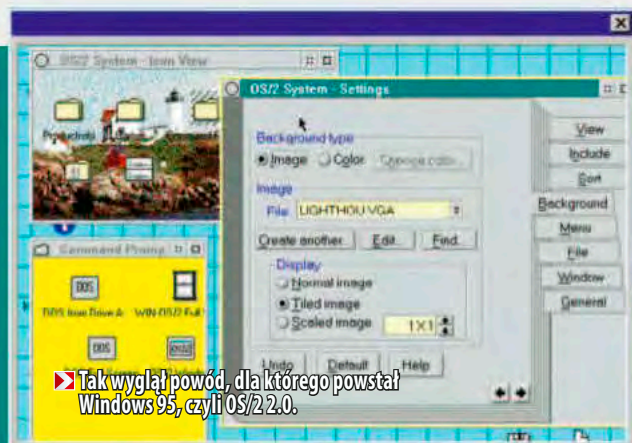
Niepozorne rozwijane menu Start – pierwotnie noszące nazwę System – wraz ze zintegrowanym z nim paskiem zadań od razu podbiło serca użytkowników, bo znakomicie uprościło obsługę komputera. Ot, klikamy w nie, wybieramy co chcemy... i już, program się uruchamia. W porównaniu z wcześniejszym „użeraniem się” z Menadżerem Programów

w Win 3.11, gdzie należało mozolnie przekopywać się przez kolejne okna i katalogi, by w końcu kliknąć na ikonkę wybranego programu, to było niebo a ziemia. Ten przycisk stał się wręcz symbolem Windows – nie tylko w wersji „95”. Przypomnijcie sobie aferę, jaka wynikła, gdy w Windows 8 go zlikwidowano... po czym szybko przywrócono. A i możliwość szybkiego zobaczenia wszystkich otwartych aplikacji na dole ekranu, dzięki paskowi zadań, była – i jest – bardzo pomocna.

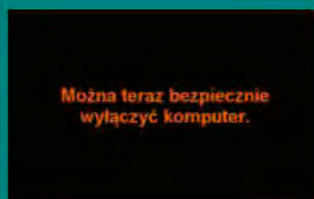
Ale prawdziwą rewolucją była w tym systemie wielozadaniowość z wyłączeniem(*). Dziś, mając otwarte ileś tam okien z działającymi w tle procesami (u mnie

Monopoliści!

Największą kontrowersją związaną z Win 95 było zintegrowanie przeglądarki Internet Explorer z systemem operacyjnym – tzn. po jednej z wydanych poprawek IE instalował się od razu wraz z systemem i był domyślną przeglądarką. Uznano to za działanie nieuczciwe, wymierzone w największego konkurenta IE, czyli Netscape Navigатора, i w 1998 wytoczono Microsoftowi proces sądowy, z zarzutem „działań monopolistycznych”. Sąd w 1999 roku zgodził się z tą opinią, nie przyjmując kuriozalnego tłumaczenia obrońców, że Internet Explorer jest integralną częścią Windows i jego kod jest wymagany do prawidłowej pracy systemu operacyjnego. Microsoft został zmuszony do wycofania tego „usprawnienia”.



Microsoft wydał 300 milionów dolarów na kampanię promocyjną Windowsa 95.



Press Start to end!

„Windows 95 to jedyny system na świecie, w którym, aby wyłączyć komputer, musisz nacisnąć Start” – głosił popularny wtedy żart. Co jest półprawdą, jako że proces ten był bardziej skomplikowany. Owszem, naciskało się „Start”, bo w ten sposób można wejść w menu, w którym inicjowaliśmy zamknięcie systemu. Co po paru(nastu) sekundach skutkowało kultowym komunikatem: „Można teraz bezpiecznie wyłączyć komputer”. I dopiero wtedy należało samemu nacisnąć wyłącznik zasilania kompa. Komu, kto użytkował peceta w latach 90. XX wieku, teraz nie kręci się w oku teżka?

teraz działa Word, odtwarzacz muzyki, przeglądarka z masą okien, Discord, InCopy i przetwarzający fotki Photoshop) pewnie nawet nie myślicie, że kiedyś tak się nie dało. Że jak utworzyliście Worda, to muzyka z odtwarzacza się wyłączała, bo system nie był w stanie robić dwóch rzeczy jednocześnie. (A jeśli próbował, to wszystko nagle zaczynało się ślimaczyć). A jeśli, nie daj Bóg, któryś z tych programów odmawiał posłuszeństwa przy przełączaniu okien (co działo się z nużącą regularnością), to nie ma przebaczyć i trzeba restartować komputer, bo zawieszało to cały system. Tak było, przysięgam.

Radochę sprawiało – dzięki systemowi plików FAT32 – także to, że nazwa pliku mogła w końcu mieć więcej niż osiem znaków (plus trzy znaki rozszerzenia). Albo, że wystarczyło po prostu podłączyć np. kartę muzyczną do kompa, a on sam ją rozpoznawał oraz prosił o podanie lokalizacji sterownika

(który sam potem instalował i konfigurował sprzęt), więc odpadała nużąca manualna konfiguracja, włącznie z ustawieniem przerwań IRQ itd. (Kto grywał na PC w latach 90. XX wieku, ten wie, jak to było upierdliwe). To słynne PnP, czyli plug & play, przez złośliwców przekracane na „plug & pray”, bo czasem działało, jak chciało. Cieszył też Eksplorator Windows, który zastąpił Menedżera Plików i dzięki menu kontekstowemu znacząco przyspieszył obsługę komputera.

W Win 95 pojawiła się także opcja dodawania do systemu własnych funkcji. Ja do dziś wspominam zainstalowane rozszerzenie do programu ACDSee, PicaView, dzięki któremu mogłem oglądać jotpegi bez ich otwierania (tzn. miałem ich podgląd w oknie, po najechnaniu kursorem na dany plik – nawiasem

Windows... wszędzie Windows!

Jak wiadomo, nie wystarczy tylko stworzyć dobry produkt, by odnieść rynkowy sukces. Należy jeszcze trafić z nim do odbiorcy, przekonać go o niesamowitości i wyjątkowości tego, co mamy w ofercie, i sprawić, by zapragnął to mieć – a w tym celu trzeba nieustannie wbijać mu w oczy i mózg swój produkt, jego logo i zalety. To abecadło marketingu. Microsoft niewątpliwie zaś wynajął najlepszych specjalistów od kampanii reklamowych, którzy mieli nas przekonać o wyjątkowości tego systemu, więc oni przemaglowali nas dokumentnie i dogłębnie. (Cóż, jak się inwestuje 300 milionów dolarów w reklamę swego produktu, to można poszaleć...). Ciężko było otworzyć lodówkę, by nie zobaczyć przy tym kolejnej reklamy cudownego i jedynego w swym rodzaju Windowsa...

No dobra, lodówka to może lekka przesada, ale telewizja, radio i miejska przestrzeń zostały przez marketing „Windy” wręcz zdominowane.

Podświetlenie Empire State Building kolorami logo Windows 95? Check! 100-metrowy baner reklamowy zwisający z CN Tower w Toronto – voilà! W Anglii Microsoft wykupił cały nakład „The Times” (1,5 mln egz. – płacąc zresztą podwójną cenę za każdą gazetę). Po co? Żeby rozdawać ją za darmo każdemu chętnemu (w środku, rzecz jasna, były całostronicowe reklamy wiadomo czego).

Windowsa zachwalał w swoim telewizyjnym programie, w duecie z Gatesem, Jay Leno, cieszący się ogromną popularnością komik. Zangażowano dwoje bohaterów sitcomu „Przyjaciele” (Matthew

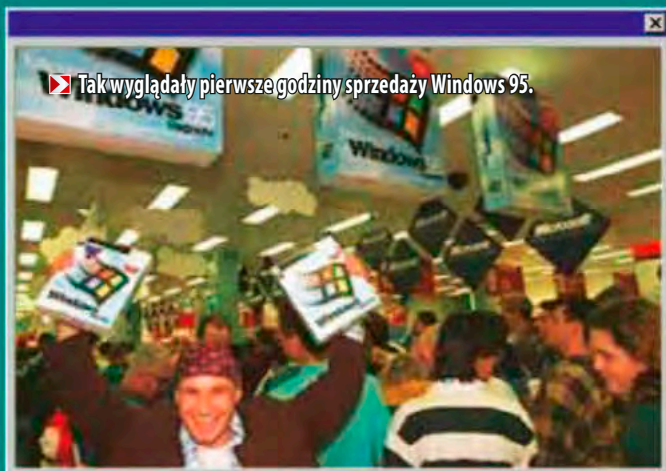
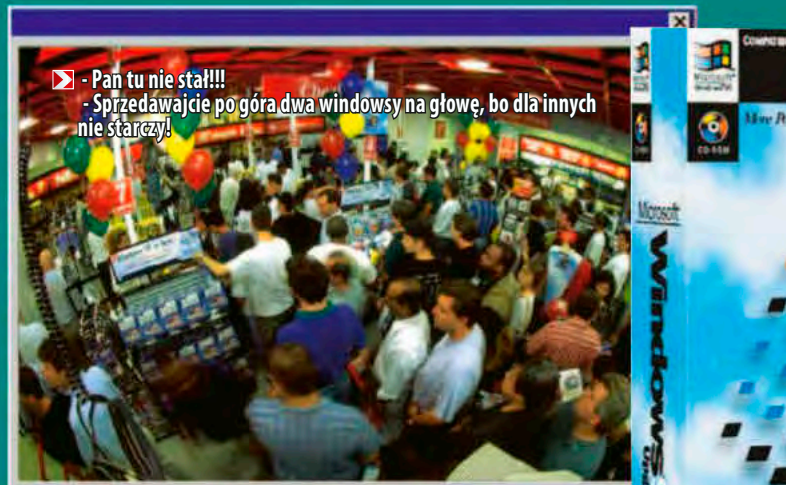


mówiąc ten program nadal jest u mnie w użyciu!). Strasznie przydatna rzecz, gdy np. masz zrzucane z 50 screenów z gry i chcesz szybko wybrać spośród nich ten jeden, z konkretną akcją.



Windows 95 i gracze

Choć gry działające „spod Windowsa” funkcjonowały już w czasach 3.11, to jednak dopiero Win 95 był przełomem dla graczy. Bowiem wcześniej praktycznie nie pojawiały się hity, które można było w ten sposób uruchomić. Były to głównie gry casualowe w rodzaju Wheel of Fortune, Mah Jong, SkiFree, WinTrek itd. Natomiast posiadacze Win 95 mogli już w 1995 odpalać z jego poziomu takie gry jak Descent, Destruction Derby, Full Tilt Pinball 2 oraz Need for Speed. A w 1996 cieszyli się np. działającym w oknie Quake’iem (wersja 1.09), dzięki czemu można było sobie bezproblemowo zrobić krótką przerwę od wstukiwania danych do Excela, czy pisania tekstów do CDA w Wordzie, ubić paru niemilców i wrócić do pracy. (Grywało się też w SimCity 2000 i Civilization II, ech...). A znacząco ułatwiona komunikacja z internetem niewątpliwie przyczyniła się do szybkiego rozwoju społeczności zgromadzonych wokół gier sieciowych. Esport zaczął się wraz z Win 95!



Perry’ego i Jennifer Aniston), aby w trwającym 30 minut filmie instruktażowym, utrzymanym w komediowej tonacji, zapoznawali ludzi z możliwościami „Windy”. W radiowych audycjach popularny wśród prawicy prezenter Rush Limbaugh zachwycał się interfejsem Win 95, itd. A o rozmaitych reklamach w TV, radiu i pismach, eventach, banerach, standach, wywieszkach, przypinkach, plakatach, czy nadnaturalnej wielkości makiet opakowań Windowsa w witrynach sklepów i centrach handlowych nawet nie wspomnę.

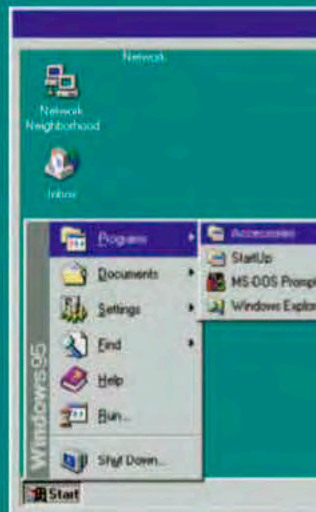
Sporym echem w mediach odbiło się wykorzystanie piosenki Rolling

Stonesów „Start me up” z 1991, do zareklamowania jednej z funkcji (a konkretnie przycisku Start). [bit.ly/2BRnMeo]. Jak głosi miejska legenda, Stonesi nie byli zachwyceni tym pomysłem, ale żeby nie urazić Korporacji, Która Wiele Może, postanowili zniechęcić ją w dyplomatyczny sposób. I – nomen omen – zaśpiewali sobie kosmiczne honorarium za prawa do tej piosenki, licząc że Microsoft gdy usłyszy ile chcą, popuka się w czoło i odpuści. A tu niespodzianka – „nie ma sprawy, wypisać czek, czy gotówkę” – odparła korporacja. Dodajmy, że chodziło o kwotę rzędu kilkunastu milionów dolarów. Dlaczego jednak mówię, że to miejska legenda? Bo Microsoft nie potwierdza tej wersji wydarzeń, twierdząc że zapłacił dużo mniej, a cała ta



Czy wiesz, że...?

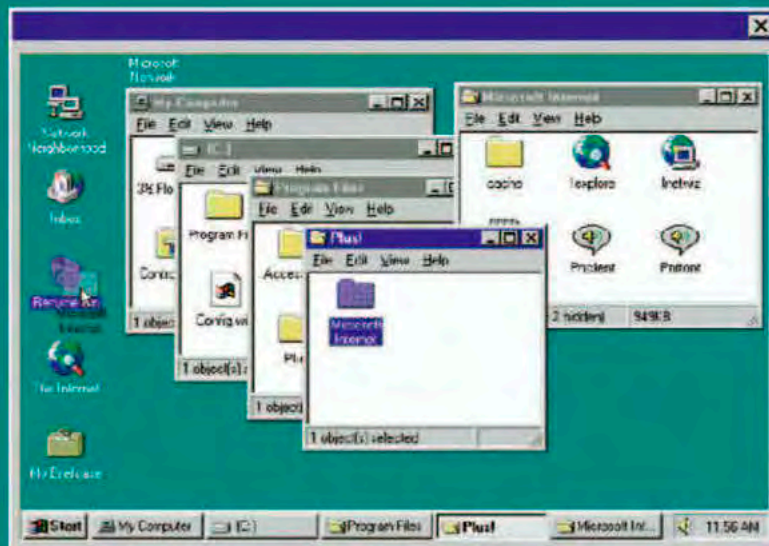
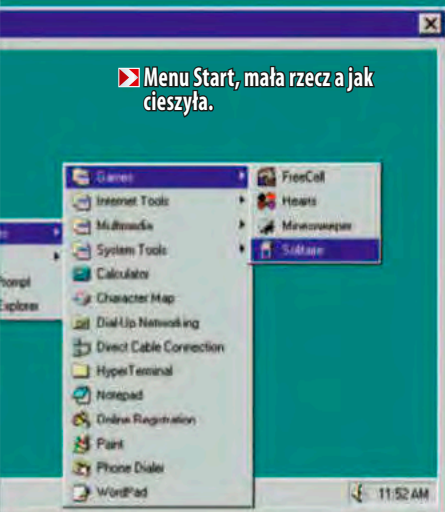
- Pierwotnie Windows 95 został wydany tylko na dyskietkach 3.5” (napęd CD-ROM był wtedy jeszcze drogą nowinką). W pudełku grzechotało więc aż 13 dyskietek! Późniejsza edycja na CD zawierała dodatkową zawartość, w tym teledyski Weezera „Buddy Holly” i Edie Brickell „Good Times” (co miało służyć demonstracji „multimedialności” systemu) oraz grę komputerową o nazwie Hover!
- Sześciosekundową melodię startową skomponował producent i rockmen Brian Eno (lider Roxy Music, znany też ze współpracy z Robertem Frippem), za co otrzymał 35 000 dolarów. Eno do jej obróbki wykorzystał Apple MacIntosha, bo... nie przepadał za pecetami i Windowsami. Swoją drogą, aby opisać, czego oczekuje po tym dźwięku, Microsoft użył w specyfikacji blisko 150 przymiotników. STU PIĘĆDZIESIĘCIU. Miał być m.in.: „inspirujący, uniwersalny, seksowny, emocjonalny” itd. Dopiero 84 wersja melodii została uznana za spełniającą owe oczekiwania (choć i tak trwała dwa razy dłużej niż pierwotnie chcieli zleceniodawcy). Posłuchajcie: bit.ly/2BhwG4Y
- Zespół R.E.M. odrzucił ofertę Microsoftu – 3 mln. dolarów za wykorzystanie ich utworu „It’s The End Of The World As We Know It” do promocji Windows 95.
- Minimalne wymagania sprzętowe Win 95 to: procesor 386DX, 4 MB RAM i ok. 55 MB miejsca na HDD.
- Wedle statystyk tylko jedna aplikacja była częściej instalowana na pecetach w 1995 niż Windows 95. Była nią gra Doom. Stąd nie dziwi fakt, że w ramach promocji Win 95 Bill Gates pozwolił się cyfrowo „wmontować” w grę Doom, w jednej z reklam.
- Czcionkę Comic Sans „zawdzięczamy” właśnie Windowsowi 95. A konkretniej edukacyjnej microsoftowej nakładce na Windowsa, w której przewodnikiem po systemie był pies Bob, udzielający porad w formie komiksowych „dymków”. Ich treść zapisywano specjalnie w tym celu stworzoną czcionką. No, dzięki...





Windows PL

Premiera polskiej wersji Windowsa 95 miała miejsce 25 października 1995. W ciągu miesiąca sprzedano zaledwie ok. 800 legalnych kopii, co... uznano za sukces. Pamiętać jednak należy, że koszt Win 95 to wówczas 180 dolarów, a średnia polska pensja w owym czasie wynosiła nieco ponad 700 zł, czyli z grubsza niecałe 300 dolarów. Zatem na zakup legalnego Windowsa decydowały się głównie firmy i urzędy, a nie osoby prywatne. (Rzecz jasna na giełdach komputerowych jego pirackie wersje rozchodziły się w nakładach wielokrotnie wyższych).



► W 1995 robiło to dużo większe wrażenie niż dzisiaj. Ciekawe jak wy będziecie wspominać oprawę Windows 10 w 2045? Bo ja tego nie dożyję. :)

Skutecznie przekonał ludzi, że obsługa peceta to nic trudnego, i każdy sobie z tym poradzi.

historia jest tylko wymysłem rolingstonesowskich speców od PR.

Prawda to, czy nie, to tutaj nieistotne. Miał być medialny szum wokół Windowsa – i był. Poddani tak zmasowanemu praniu mózgu ludzie rzucili się do sklepów. (W efekcie w kolejnych reklamach Windowsa pokazywano tłumy i kolejki pod sklepami sprzedającymi ten program). **W pierwsze cztery dni zakupiono milion egzemplarzy. 7 mln kopii rozeszło się w pięć tygodni, 40 mln w pierwszym roku**, a łącznie sprzedano ich ok. 55 mln. (Różne źródła podają różne wartości, więc je tu uśredniłem). Pod koniec 1998 r. Windows 95 był najczęściej używanym systemem operacyjnym na komputerach osobistych, z 57,4% udziałem w rynku.

Aha. Zanim jeszcze system trafił do dystrybucji, Microsoft wypuścił jego próbną wersję, ważną do listopada 1995. Tyle, że trzeba było za nią zapłacić dwadzieścia dolarów. I ludzie to kupowali. (Cena miała nie być potem odejmowana od zakupionej wersji finalnej!). Płacić za obejrzenie reklamy tego, co w efekcie zechcecie kupić po standardowej cenie – mokry sen marketingowców tu się spełnił.

To była rewolucja!

Windows 95 królował zaledwie trzy lata. Początkowo zresztą miał być jeszcze krócej, bo niezadowoleni z różnych niedoróbek szefowie Microsoftu planowali wydanie Win-

dowsa... 96. Ostatecznie, po latywnych kilkoma dużymi aktualizacjami, przetrwał na tronie do momentu, gdy zastąpił go dużo doskonalszy Windows 98. (Microsoft wspierał Win 95 do końca roku 2001).

Przy czym pamiętać należy, że Windows 95 nie był ani jedynym ówczesnym GUI, ani też systemem specjalnie innowacyjnym, czy choćby niezawodnym (blue screeny były częste, a reinstalacje padniętego, czy z niejasnych powodów okrutnie ślimaczącego się systemu, co pół roku, czy co rok, nikogo nie dziwiły). Praktycznie wszystko, co oferował już od dawna było standardem dla posiadaczy np. Amig (których Workbench wyglądał przy tym dużo ładniej), czy fanów komputerów Apple (których OS był znacznie stabilniejszy). Rewolucyjność Win 95 polegała więc nie tyle na wprowadzeniu owych innowacji (aczkolwiek należy, że do dziś w kolejnych wersjach Okienek znajdziecie to, co

pojawiało się po raz pierwszy w Win 95), ile na dotarciu z nimi do milionów potencjalnych użytkowników i skutecznym przekonaniu ich, że „hej, zobacz – obsługa komputera to teraz nic trudnego, dasz radę, obiecuję!”. I tak dzięki niemu owe „magiczne skrzynki” stały się odąd zwykłym i niebudzącym już większych emocji domowym sprzętem, jak telewizor czy mikrofalówka, który się po prostu używa, gdy jest taka potrzeba. A to naprawdę była rewolucyjna zmiana. [CDA]

(*) Wywłaszczenie – efekt działania algorytmu szeregującego systemu operacyjnego, mogącego wstrzymać aktualnie wykonywane zadanie, aby umożliwić działanie innemu procesowi. Dzięki temu system działa szybciej, a zawieszenie jednego zadania nie powoduje blokady całego systemu operacyjnego. Algorytm takowy slangowo nazywa się „dyspozytorem”.

Windows geopolityczny

► Microsoft musiał wycofać chińską wersję Windows 95 (uproszczony chiński) ze sklepów w ChRL, gdy odkryto, że tłumacze „wzbogacili” przekład o wyzwiska wymierzone w partię komunistyczną („komunistyczni bandyci”) oraz deklarację niepodległości Tajwanu.

► Rząd indyjski chciał zakazać systemu Windows 95, ponieważ mapa na ekranie wyboru strefy czasowej pokazywała, że Indie nie kontrolują okupowanej przez Pakistan części Kaszmiru, który to obszar Hindusi uważają za część swego kraju. Microsoft „naprawił” problem patchem, całkowicie wyłączającym tę mapę w indyjskiej wersji Win 95.

CD REWOLUCJA

■ Po Muzeum Techniki oprowadza: **Bartłomiej Kluska**

Płyta kompaktowa w trakcie swojego 40-letniego życia pokonała płytę gramofonową, kasetę magnetofonową, dyskietkę, cartridge, a także kasetę wideo. Nasz dzisiejszy eksponat znaleźć można również w nazwie i w logo najpopularniejszego polskiego magazynu o grach.

W roku 1979 firma Philips pokazała światu nowy wynalazek – poliwęglanowy krążek z cyfrowo zapisanymi na jego powierzchni informacjami o dźwiękach, które można bezkontaktowo odczytać światłem lasera optycznego. O ile jednak np. w przypadku kaset magnetowidowych giganci światowej elektroniki toczyli bezpardonową walkę o prymat na rynku (tę historię opisaliśmy w poprzednim CDA), o tyle przy tym wynalazku Philips postanowił połączyć siły z firmą Sony, pracującą nad podobną technologią. Rezultatem ich

wytwórni płytowych oraz wysokich cen tak nośników, jak i samych urządzeń, okazało się, że **miłośnicy muzyki pokochali nowy standard**. Srebrne krążki miały wyższą jakość dźwięku i możliwość łatwego przewijania utworów, czego nie dawało się oczywiście osiągnąć ani na płycie gramofonowej, ani kasecie magnetofonowej. Były też znacznie poręczniejsze, bo mniejsze niż ogromne winyle (choć np. pisarz Andrzej Stasiuk narzekał, że gdy ktoś na ulicy niósł pod pachą winyl, dało się łatwo poznać jego

mieściły do godziny nagrania. Dla melomanów wybór, choć kosztowny, był zatem prosty. **Do końca lat 80. ponad 80% sprzedaży wszystkich nośników audio stanowiły właśnie płyty CD.**

Niemal równie skutecznie jak z płytami gramofonowymi kompaktki rozprawiły się z kasetami magnetofonowymi. Te ostatnie były wprawdzie znacznie tańsze i dawało się je domowym sposobem nagrywać oraz ko-

piować, niemniej jakość i trwałość zapisanych na taśmie dźwięków nie umywała się do srebrnej płyty. A te dało się przecież, jak kasety, użytkować „w terenie”. Nic dziwnego, że już w połowie lat 80. Sony zaczęło produkować Discmany, przenośne – niewiele większe od samego kompaktu – słuchawkowe odtwarzacze płyt CD, które miały powtórzyć sukces kasetowych walkmanów (tę historię opisaliśmy w CDA 3/2020).

400 dyskietek na jednej płycie

Jeszcze w tej samej dekadzie firmy Sony i Philips opracowały sposób przechowywania na kompaktce nie tylko dźwięków, ale i danych. **Płyta CD-ROM mogła pomieścić ponad**

„650 MB czystej adrenaliny” – tak reklamował swój krążek CD-Action.

współpracy była **płyta CD (Compact Disc), po raz pierwszy zaprezentowana w 1982 roku**. Ten niepozorny – o średnicy 12 cm – błyszczący dysk szybko wywołał prawdziwą rewolucję nie tylko w świecie melomanów.

Zabić winyl i kasetę

Kompaktki i ich odtwarzacze pojawiły się najpierw w Japonii, a rok później także w USA i Europie. Mimo początkowo sceptycznej reakcji

gust muzyczny, a po upowszechnieniu mieszczących się w kieszeni kompaktów już nie). Istotna była również odporność na uszkodzenia – jako że, w przeciwieństwie do płyt gramofonowych i kaset, żadna z części odtwarzacza nie ma styczności z powierzchnią płyty CD, ich trwałość szacowano wtedy dość optymistycznie na kilkakaset lat. Płyta mogła też pomieścić ponad 70 minut muzyki, gdy winyle z trudem

Philips CD-i

W 1991 roku twórcy formatu CD dodali do niego element interaktywności (stąd „i” w nazwie), tworząc multimedialny odtwarzacz kompaktów z ukrytym wewnątrz systemem operacyjnym. Urządzenia te miały stać się „domowym centrum rozrywkowym” i potrafiły nie tylko odtwarzać płyty dźwiękowe oraz filmowe (te ostatnie po dokupieniu specjalnej karty), ale także obsługiwać oprogramowanie (np. encyklopedie multimedialne) i gry wideo. Wśród gier dla CD-i znaleźć można sporo konwersji (Defender of The Crown, Dragon’s Lair, Lemmings, Mad Dog McCree. The 7th Guest...), ale i kilka udanych oryginalnych produkcji, np. cyberpunkową przygodówkę *Burn: Cycle*. Choć CD-i nie odniosło rynkowego sukcesu, w następnych latach ideę połączenia odtwarzacza i konsoli w „centrum rozrywkowe” z powodzeniem podjęli inni producenci.



Czy wiesz, że?

Pierwotnie Sony proponowało, by płyty CD miały średnicę nie 12, lecz 30 cm (jak standardowe płyty gramofonowe). Gdyby ten pomysł przeszedł, na jednym kompakcie zmieściłoby się nawet 12 godzin muzyki.

650 MB, co na początku lat 90. było wartością wręcz astronomiczną. Łatwo policzyć, że na jednej płycie dało się upchnąć zawartość ponad 400 dyskietek, a przecież dobre pecetowe gry zajmowały ich zaledwie kilka. Bał, nawet dysk twardej o pojemności 100 MB był wówczas uznawany za duży. Tyle przestrzeni do wykorzystania dawało ogrom możliwości zwłaszcza producentom aplikacji multimedialnych (encyklopedii, atlasów...) oraz twórcom gier. Nareszcie mogli oni dodać do swoich produkcji pożerające przestrzeń dyskową introdukcje, filmowe przerywniki czy czytane przez aktorów dialogi.

Początkowo barierą nie do pokonania stanowiła cena czytnika płyt, w który należało wyposażać swój zestaw komputerowy (wyższa nawet od ceny dysku twardego), niemniej **w połowie lat 90. CD-ROM stał się wśród użytkowników komputerów właściwie nieodzowny.** Kto wciąż się wahał, czy inwestować w tę technologię, w 1996 roku dostał argument nie do odparcia. Wtedy to na polskim rynku prasowym zadebiutował magazyn dodający do papierowego wydania płytę CD wypchaną po brzegi gramami, programami użytkowymi, grafikami, muzykami, śmiesznymi obrazkami itp. Atrakcyjny nośnik był na tyle istotny, że wydawca zdecydował się umieścić go w nazwie i logo periodyku. Ten magazyn to oczywiście CD-Action.

W czasach przed upowszechnieniem internetu płyty tego typu stanowiły dla posiadaczy komputerów kluczowe źródło oprogramowania i rozrywki, toteż formułę CD-Action powtórzyło wiele branżowych magazynów. Były nawet pisma dostar-

czające swoim czytelnikom na płytach... kopie stron internetowych, które można było przeglądać na komputerze bez dostępu do sieci. Pojemność płyt CD okazała się korzystna także dla komputerowych piratów. Ci mogli wreszcie skończyć ze żmudnym kopiowaniem dziesiątek dyskietek i nagrywać na srebrne płyty „składanki” najnowszych hitów. By zmieścić ich więcej na jednej płycie, piraci często wycinali z oryginalnych gier zbędne ich zdaniem, a zajmujące przestrzeń dodatki takie jak filmowe przerywniki czy intra. Wielu „oszczędnych” graczy poznało zatem pecetowe przeboje w wersjach okrojonych. Wkrótce zresztą i domowi użytkownicy uzyskali szansę dowolnego zapewnienia srebrnych krążków danymi. **Pod koniec dekady upowszechniły się nagrywarki** umożliwiające „wypalanie” płyt w warunkach domowych (tzw. CD-R, najczęściej w złotym kolorze), a z czasem także wielokrotnego zapisu tego samego nośnika (CD-RW). Los dyskietek został przypieczętowany.

Do listy swoich „ofiar” kompaktów mogły wówczas dopisać także cartridge. Ten ostatni – wytrzymały na uszkodzenia fizyczne i zapewniający szybki dostęp do zapisanych na nim danych – długo wydawał się nieodzownym elementem grania na konsolach, lecz wielokrotnie większa pojemność i stosunkowo niskie koszty wytworzenia skłoniły producentów Sony PlayStation i Segi Saturn (1994) do wykorzystania w roli nośnika danych właśnie płyt CD.

Filmy też na płytach

Kompakty miały zadać decydujący cios także kasetom wideo. Firmy Sony i Philips w 1993 roku wprowadziły do sprzedaży format Video CD, wykorzystujący najnowsze osiągnięcia inżynierów w zakresie kompresji obrazu, a w konsekwencji pozwalający na zapis filmów dźwiękowych na dyskach optycznych. Nośnik ten zapewniał satysfakcjonującą jakość tego, co dało się obserwować na ekranie (choć zdarzał się niekiedy efekt „pikselozy”), a przy tym – w przeciwieństwie do kaset wideo – nie powodował pogarszania się wizji z każdym kolejnym odtworzeniem.

Technologia ta, ze względu na stosunkowo niski koszt produkcji, zyska-

ła popularność przede wszystkim w Chinach, Indiach oraz krajach Ameryki Południowej i Afryki. Poważnym ograniczeniem tego formatu okazała się natomiast pojemność krążka. Na jednej płycie mieściło się nieco ponad 70 minut nagrania, a zatem zdecydowaną większość pełnometrażowych filmów trzeba było wydawać na dwóch płytach. Co ciekawe, cios Video CD zadali także piraci, korzystając z coraz nowocześniejszych metod kompresji obrazu i dźwięku. Doprowadziło to do sytuacji, w której film niezłej jakości dało się upchnąć w 650 MB (i uzupełnić wyświetlanymi na ekranie napisami z tłumaczeniem ścieżki dialogowej), a następnie nagrać na płycie CD-ROM lub CD-R. Pirackie kopie filmów dostępne w internecie do dziś często mają rozmiar zbliżony właśnie do 650 MB po to właśnie, by mogły zmieścić się na kompakt – to pamiątka tamtych czasów. Wszystkich tych ograniczeń pozbawiony był **dysk optyczny w formacie DVD**, rozwijany w drugiej połowie lat 90., który popularność osiągnął na początku nowego stulecia. Krążki te nie tylko wyglądały tak samo jak płyty CD, ale stosowały również zbliżoną technologię. Zwiększona gęstość zapisu pozwoliła uzyskać pojemność ponad 4 GB danych! Nic dziwnego, że w zastosowaniach takich jak pliki komputerowe czy filmy nowy standard szybko wyparł płyty CD.

Na emeryturze – strach na wróble

Kompakty dłużej utrzymały swoją popularność tylko w świecie mu-

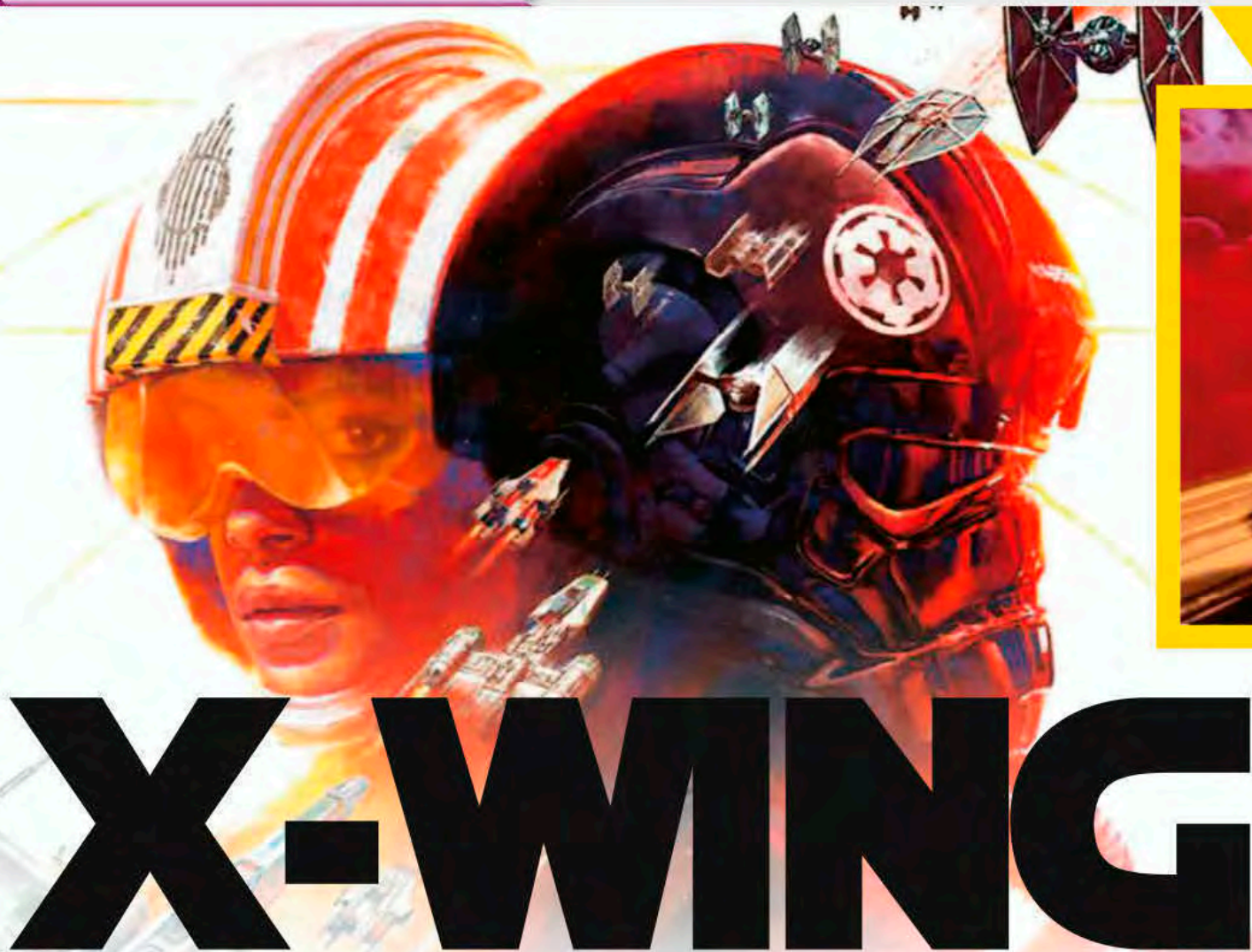
Czy wiesz, że?

Pierwszym albumem wydanym na płycie CD było „The Visitors” zespołu ABBA (1982). Pierwsze polskie płyty CD to album muzyki klasycznej „Chopin-Tausig-Wieniawski” oraz składanka „The Best of Urszula & Budka Suflera” (1988).

zyki. Tu nie mogli im zagrozić nawet pliki MP3, kompresujące nagrania, ale przy wyczuwalnej nawet dla niewprawnego ucha utracie jakości dźwięku. Na interesujący pomysł, jak połączyć oba te światy, wpadli zresztą piraci, nagrywając na płytach CD kompletne dyskografie popularnych wykonawców właśnie w formacie MP3. W czasach powolnego i drogiego internetu zestawy takie cieszyły się dużym zainteresowaniem wśród mniej wyrobionych melomanów.

Kres epoki kompaktów związany jest ze zmianą modelu słuchania muzyki, jaką przyniósł streaming, i spadkiem popularności formuły albumów muzycznych. Być może jednak za wcześniej jeszcze, by odkładać srebrną płytę do gabloty w Muzeum Techniki. Przecież rozmaitości eksperci tak samo żegnali się z winylem, gdy ten 30 lat temu był wypierany właśnie przez kompakt. Teraz winyl ponownie jest obiektem pożądania wśród muzycznych koneserów. Kto wie, czy podobny los nie czeka płyty CD?

Póki co ludzkość znalazła dla kompaktów inne zastosowania. Srebrne krążki widać niekiedy na polach i w ogródkach, gdzie pełnią funkcję błyskotek odstraszających ptaki. Swego czasu wielu kierowców było też (niezgodnie z prawdą) przekonanych, że płyta CD skutecznie odbija bądź neutralizuje fale policyjnego radaru, woziło więc taką błyszczącą „ozdobę” w samochodzie przyczepioną do lusterka wstecznego. Oczywiście kompakt też wciąż można zobaczyć w kiosku, w logo i tytule naszego magazynu. [CDA]



X-WING

■ Równowagę mocy przywraca: **Maciej Bachorski**

Forma, w której Gwiezdne wojny pojawiają się na wielkim ekranie w ostatnich latach, wprawia fanów w konsternację. W czasach, gdy Moc zdaje się opuszczać to uniwersum, jedno medium popkultury wciąż stawia zaciekły opór. Wszyscy znamy je jako GRY KOMPUTEROWE...

Rok temu udowodnił to Jedi: Upadły Zakon, a teraz jego sukces ma zamiar powtórzyć zaprezentowane niedawno z hukiem *Squadrons*. Zmiana tematyki to nie przypadek, bo o ile najbardziej rozpoznawalnym gadżetem wypełnionego mocą świata bezdyskusyjnie pozostaje miecz świetlny, nie mniejszą estymą cieszą się przemierzające galaktykę krążowniki, niszczyciele i myśliwce. W końcu znamienne, że zarówno zamykające pierwszą i ostatnią filmową trylogię „Powrót Jedi” i „Skywalker. Odrodzenie”, wieńczą kosmiczne batalie o epickiej skali – trudno bowiem o bardziej dobitne podsumowanie

odwiecznej walki dobra ze złem niż setki ścierających się w śmiertelnym boju maszyn Imperium i Rebelii.

Dzierżące obecnie licencję na wirtualne produkcje osadzone w realiach świata Disneya Electronic Arts doskonale zdaje sobie z tego sprawę i zamierza zafundować nam prawdziwy powrót do korzeni. Bo choć wydawać by się mogło, że nadchodząca produkcja Motive Studios stanowi ledwie rozwiniecie trybu Natarcie Myśliwców z *Battlefronta II*, rzeczywistość jest zgoła inna – i jak to zwykle bywa, bardziej skomplikowana. Z możliwością wygodnego umoszczenia się w kokpicie X-Winga znamy

się bowiem już od niemal trzech dekad, a okupujące gatunek kosmicznych symulatorów latania gry zdążyły dorobić się w tym okresie kultowego statusu. Przypomnijmy, jak do tego doszło.

Być jak Luke Skywalker...

Aby należycie sobie całą historię latania w uniwersum „Gwiezdných wojen” poukładać, musielibyśmy cofnąć się do momentu w którym ojciec sagi, George Lucas zdecydował się zainwestować pieniądze w stosunkowo niewielką, acz szybko rozwijającą się gałąź popkultury, jakimi

były wtedy gry komputerowe. Słowo cięciem stało w maju 1982 roku – to właśnie wtedy oficjalnie utworzono **Lucasfilm Games**, studio mające zajmować się produkcją gier wideo. O ile zakres tematyczny jego produkcji był spory na tyle, by obejmować zarówno gry akcji pokroju *Ballblazera*, znakomite przygodówki w rodzaju legendarnej *The Secret of Monkey Island* czy wreszcie symulatory latania osadzone w realiach II wojny światowej, tak sprzedana jeszcze przed uformowaniem studia, najbardziej bodaj pożądana growa licencja wciąż pozostawała poza jego zasięgiem.



➤ A kóż to się usadowił przy bocznym iluminatorze? Takie znajdkki odblokujemy w trakcie grania w *Squadrons*.



➤ Niezależnie od kokpitu HUD po bokach ekranu, pojawił się dopiero w czwartej części serii.



➤ Czas poderwać maszynę do lotu i rozprawić się z żołdakami Imperium.

FILES

A przynajmniej do 1991 roku, kiedy przysługująca wtedy Bröderbund Software i Domark Limited (dzisiejsze Square Enix) wyłączna licencja na elektroniczne produkcje w świecie „Gwiezdných Wojen” wygłasza. Polatach tułaczki (patrz ramka: Licencyjne zamieszanie), prawa do marki powróciły do rąk pierwotnych właścicieli. Po kilku opracowanych wspólnie z JVC pozycjach przeznaczonych wyłącznie dla Nintendo Entertainment System zrestrukturyzowane wtedy już jako **LucasArts** studio wiedziało, że jego pierwsza samodzielna gra w pokochanym przez świat uniwersum, musi być najlepsza z możliwych. Tuz pomocą miało przyjąć doświadczenie obejmujących projekt Lawrence’a Hollanda i Edwarda Kilhama przy pracach nad symulatorami lotu *Battlehawks 1942*, *Their Finest Hour: The Battle of Britain* i *Secret Weapons of the Luftwaffe*. Wybór gatunku kosmicznego symulatora zapadł więc niemal natychmiast. Cel był jasny:

stworzyć produkcję, która stanie w szranki z niezwykle popularnym wtedy *Wing Commanderem*, czyli z grubsza symulatorem kosmicznego myśliwca.

Olbrzymi sukces, jaki stał się udziałem opublikowanego w lutym 1993 roku *Star Wars: X-Wing* przekroczył nawet jednak ambitne plany George’a Lucasa i spółki – tylko w pierwszy weekend sprzedaży gra rozeszła się w oszałamiającej liczbie 100 tysięcy egzemplarzy, by do końca roku osią-

Kurs kosmicznego pilotażu.

gnąć pułap 300 tysięcy. Trudno było się zresztą dziwić – jedyny jak dotąd pełnoprawny symulator lotu

w świecie „Gwiezdných wojen” pod wieloma względami wprowadzał prawdziwą rewolucję do gatunku.

Tym, co rzucało się w oczy od pierwszych chwil spędzonych z produkcją, była znacznie usprawniona w stosunku do rywali grafika – **Star Wars: X-Wing była jedną z pierwszych gier stosujących trójwymiarowe modele statków zamiast klasycznych bitmap**. Wizualną orgię uzupełniał autorski system LucasArts nazwany „iMUSE”, który odpowiadał za do-

stosowanie muzyki do wydarzeń na ekranie. Ale nie tylko technika robiły pozytywne wrażenie: pomysłowy gameplay wymuszający na graczach gospodarowanie energią pomiędzy systemami uzbrojenia, osłoni i silników statku sprawiał, że w trakcie rozgrywki należało za-

NIE TYLKO SYMULACJE

Obok stawiających bardziej na realizm tytułów z serii *X-Wing*, równolegle pojawiały się też pozycje w których zasiadamy za sterami kosmicznych myśliwców nastawione na akcję, jak trzyczęściowa seria *Rogue Squadron* z jej duchowym spadkobiercą, *Episode I: Battle for Naboo* czy *Star Wars: Starfighter* i sequel *Star Wars: Jedi Starfighter*.

chowować nieustanną koncentrację. W połączeniu z całkiem sporą różnorodnością misji, dzielących się na choćby na zwykłe potyczki, eskortowanie innych statków, czy wreszcie śmiałe ataki na wrogie flagowce, dawało to produkcję przy której wielogodzinne sesje mijały w mgnieniu oka. Smaczku dodawało również samo uniwersum, dzięki któremu jako pilot Rebelii mogliśmy zasiąść za ➤➤



▶ Klasyka gatunku: X-Wing w trakcie pojedynku z TIE Fighterem.



sterami X-, A- oraz Y-Wingów, oraz w dodatku Imperial Pursuit również B-Wingów, by w finałowych misjach kampanii fabularnej jako sam Luke Skywalker przypuścić samobójczy, zdawałoby się, atak na Gwiazdę Śmierci.

...albo Darth Vader

Przy całym chórze pozytywnych recenzji i sprzedażowym szaleństwie jasnym stało się, że dla starć w pełnionym mocą wszechświecie to dopiero początek zwycięskiego pochodu. Do prac nad kontynuacją, tym razem już po szyldem własnego, współpracującego z LucasArts, studia Totally Games ponownie zaangażowani zostali Lawrence Holland

Red Five, standing by!

i Edward Kilham. Korzystając z fundamentów pozostawionych przez X-Winga, do wydanej w lipcu 1994 roku kontynuacji wprowadzili szereg usprawnień. Te wkrótce miały zdecydować o tym, że **Star Wars: TIE Fighter** trafi do panteonu najlepszych gier w historii.

Zmiany dotknęły już samej warstwy fabularnej. Akcja osadzona została pomiędzy wydarzeniami filmowego „Imperium kontratakuje” a „Powrotem Jedi”. Do tego, w zgodzie z tytułem, tym razem zasilaliśmy szeregi oddziałów Imperatora jako Maarek Stele (którego tożsamość odkrywaliśmy jedynie dzięki dołączonej do gry

książeczce), polując na zdrajców Imperium i walcząc z siłami Rebelii.

Oprócz możliwości zasmakowania służby ciemnej stronie Mocy TIE Fighter przynosił też przede wszystkim usprawnioną grafikę oraz dodatkowe elementy gameplayu. Ta pierwsza obsługiwała teraz nowoczesne cieniowanie Gourauda i dodawała podgląd 3D na pozycję naszego celu poprzez okno informacyjne w kokpicie. Nowością była też możliwość przełączania się z domyślnego widoku z pierwszej osoby na trzecią. W mechanice rozgrywki z kolei wyraźniej zaznaczono znaczenie progresu w kampanii – o ile na początku zasiadaliśmy za sterami słabszych, pozbawionych tarcz ochronnych myśliwców, w trakcie gry zdobywaliśmy coraz to silniejsze jednostki. Mimo pewnych uproszczeń (jak automatyczne namierzanie systemów obronnych flagowych jednostek przeciwnika) w stosunku do krytykowanego za wysoki poziom trudności oryginału TIE Fighter żadną miarą nie zamierzał czynić rozgrywki mniej wymagającą. Po raz kolejny musieliśmy więc dbać o to, które systemy chcemy zasilać w pierwszej kolejności, przełączać się między trybami prowadzenia ostrzału, czy nawet decydować o przydzieleniu mocy na przednie bądź tylne deflektory.

Wszystko to składało się na obraz gry kompletnej – dokładnie takiej, jaką PC Gamer US mógł uznać za „najlepszą symulację kosmicznych starć jaką kiedykolwiek stworzono”. Pochwał było znacznie więcej, a wszystkie przyczyniły się do wydania kolejnego dodatku w serii, Defender of the Em-

pire, a także wersji kolekcjonerskiej X-Winga na CD, działającej na engine TIE Fightera. Podobnej reedycji w 1995 roku doczekał się również sam sequel, któremu z kolei podniesiono maksymalną rozdzielczość ekranu z 320x200, do robiącego wtedy spore wrażenie 640x480 i zapewniono dodatkową zawartość postaci nowego rozszerzenia, Enemies of the Empire.

Eskadry Łotrów

Na tle kolejnego oszałamiającego sukcesu marki, jakim okazał się TIE Fighter, trudno określić jego kontynuację inaczej niż – przynajmniej w początkowym stadium rozwoju – skokiem w bok. W odróżnieniu od poprzedników **Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter** skupiał się wyłącznie na trybie multiplayer.

Zabrakło więc w produkcji Totally Games jakiegokolwiek fabuły, a możliwości rozgrywki ograniczały się do treningu bądź potyczek online, w trakcie których mogliśmy opowiedzieć się po stronie rebeliantów lub sił Imperium. W starciach mogło uczestniczyć jednocześnie od dwóch do ośmiu graczy, a istotną nowością okazała się również możliwość wyboru nie tylko frakcji, ale też konkretnego statku, uzbrojenia oraz odpowiedniej eskadry z określonymi zadaniami do wykonania. W ten sposób w misji polegającej na zatrzymaniu i przejęciu wrogiego okrętu mogliśmy wskoczyć za ster odpowiadających za unieruchomienie jednostki Y-Wingów, bądź posłużyć im jako wsparcie ze strony X-Winga.

Obok zupełnie różnej niż dotychczas struktury rozgrywki, X-Wing vs. TIE

LICENCYJNE ZAMIESZANIE

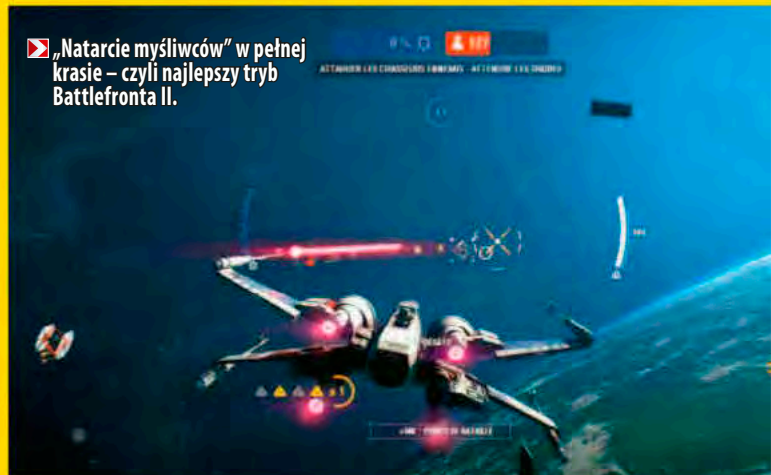
Historia praw do gier sygnowanych marką filmu George'a Lucasa jest równie barwna co jego świat. Odpowiedzialne za pierwsze oficjalne elektroniczne „Gwiezdne wojny” z 1982 roku Parker Brothers i Kenner Products nie były nawet pewne, czy mając licencję na zabawki i gry planszowe, mogą próbować swoich sił z uniwersum wirtualnej rzeczywistości. Skończyło się na założeniu, że „gra to gra”, niezależnie od medium. Mniej entuzjastycznie do tematu podchodzili obawiający się o jakość finalnego produktu oficjale Lucasfilmu naciskający na kontrolną wizytę. Jako że rekrutacja do nowego działu wciąż trwała, fortel pomysłu Parker Brothers, polegający na „sztucznym tłumieniu” – w rolę programistów mieli wcielić siedzący przy niepodłączonych do sieci komputerach przebrani pracownicy produkcyjni, z nakazem zachowania milczenia na wypadek pytań. Plan spalił na panewce, ale szczęśliwie pomysł na produkcję i plany marketingowe były solidne na tyle, że Lucasfilm ostatecznie nie odebrał, ale tylko podzielił licencję między Parker Brothers a Atari Games. A same prawa miały krążyć jeszcze przez niemal dekadę między takimi developerami jak choćby Namco, czy Imagic. A wszystko to dlatego, że George Lucas uważał początkowo gry za medium „niedojrzałe” i lekką ręką rozdawał pozwolenia na tworzenie takowych produktów zewnętrznym firmom.



► Tak, to ten sam pan, który w „Ostatnim Jedi” stwierdził, że już mu się nie chce.



► „Natarcie myśliwców” w pełnej krasie – czyli najlepszy tryb Battlefronta II.



Fighter przynosił ze sobą kolejne zmiany w kwestii technikaliów: wprowadzono między innymi obsługę akceleratorów grafiki, silnik graficzny dostosowano tak, by obsługiwał wyższe rozdzielczości i mapowanie tekstur statków w trakcie rozgrywki, a do obsługi gry konieczny był joystick.

Choć wydawać by się mogło, że tak przeprojektowana gra może stanowić ciekawą alternatywę dla funkcjonujących fabularnie niejako na poboczu filmowego uniwersum produkcji, branżowy odzew po jej premierze w kwietniu 1997 roku szybko to zweryfikował. Negatywnych głosów było tak wiele, że developerzy musieli zareagować – niewiele ponad pół roku później, wydali rozszerzenie Balance of Power, które oprócz dodania pełnoprawnych, wspomaganych cutscenkami kampanii dla obu stron konfliktu umożliwiało rozgrywanie ich w trybie kooperacji. Mimo identycznych misji zawierających się w ich skład oba scenariusze miały różne zakończenia. Taki koncept zdołał uspokoić nastroje na tyle, by programiści mogli skupić się na przygotowaniu uznawanej przez fanów jako tej właściwej kontynuacji.

X-tra wielki finał

X-Wing: Alliance z 28 lutego 1999 roku, w rzeczy samej był wielki – i to nie tylko dlatego, że jak się wkrótce później okazało, miał zostać ostatnią częścią zasłużonej marki. Niemal dwa lata produkcji nie poszły na marne – gra prezentowała się okazałe w kwestiach technicznych, a dodatkowa zawartość, jaką oferowała, miała stać się najlepszą w historii serii.

Przed wszystkim, ku ucieście miłośników uniwersum, wracał pełnoprawny tryb gry dla jednego gracza. Wcielaliśmy się w nim w Ace'a Azza-meena, zajmującego się międzygwiezdnym handlem. W obliczu narastającego konfliktu pomiędzy Imperium Galaktycznym i Rebelią, jego rodzina zostaje wplątana w konflikt z rodziną Viraxo, przez który zmuszona jest uciekać ze swego domu i przyłączyć się do Rebelii. Podróżując pomiędzy kolejnymi gwiezdnymi układami, Ace ma okazję spotkać na swojej drodze większość maszyn znanych z filmowych „Gwiezdných wojen”, m.in. myśliwce X-wing, A-wing, Y-wing, myśliwce TIE, czy ciężkie okręty typu Gwiezdnego

Niszczyciela lub krążownika Calamari. Prawdziwy smaczek dla fanów, pojawia się również podczas wieńczącej przygodę Bitwy o Endor, kiedy gra umożliwia nam pokierowanie Sokołem Millenium.

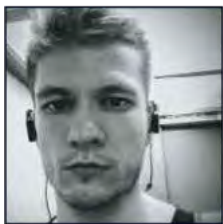
Wypożyczona w pełne udźwiękowienie, łącznie z dialogami w trakcie lotu, kampania X-Wing: Alliance jest niewątpliwie najbardziej rozbudowaną spośród wszystkich z serii. Poza porządną jakość scenariuszem, jej postęp śledzimy nie tylko dzięki zdobywanym w trakcie kolejnych misji odznaczeniom, ale też poprzez liczbę różnego typu przedmiotów pojawiających się w kajucie Ace'a. Same misje z kolei, po raz pierwszy mogą rozgrywać się na przestrzeni wielu układów – po zrealizowaniu celów w jednym możemy skoczyć w hiperprzestrzeń by za chwilę znaleźć się w ogniu walki w następnym.

Ale nie tylko fabułą X-Wing: Alliance zachwyciło branżę. Po raz kolejny mieliśmy do czynienia ze sporymi zmianami pod kątem grafiki, która oferowała w pełni trójwymiarowy

kokpit statku i znacznie czytelniejszy, bo rozmieszczony niezależnie od niego po bokach ekranu HUD. Wyczekiwaną modyfikację otrzymał również multiplayer – teraz w jego ramach gracze mogli tworzyć własne scenariusze bitew, w których uczestniczyło nawet do niemal setki różnych okrętów. Rezultat tak dobrze przemyślanej produkcji mógł być tylko jeden...

Nowa nadzieja

Seria X-Wing pozostawiła w sercach fanów do dziś krwawiącą ranę, której nie zdołały wypełnić nawet takie projekty, jak Elite: Dangerous, czy pozostający wiecznie w produkcji Star Citizen. Na powrót „Gwiezdných wojen” w konwencji space sima nie mamy raczej co liczyć – wszak zarówno sam zwiastun, jak i pierwsze przecieki jednoznacznie wskazują na grę bliższą dynamicznym starciom niż przemierzaniu połączy kosmosu – ale przy odrobinie szczęścia być może Squadrons uda się nawiązać do chlubnej tradycji jednego z bardziej fascynujących uniwersów w historii popkultury. I tak, nawet przy udziale tego złego Electronic Arts. [CDA]



(Nie)sprzedane recenzje

■ *Gdzie moje pieniądze, Sony?! – pyta: Ninho*

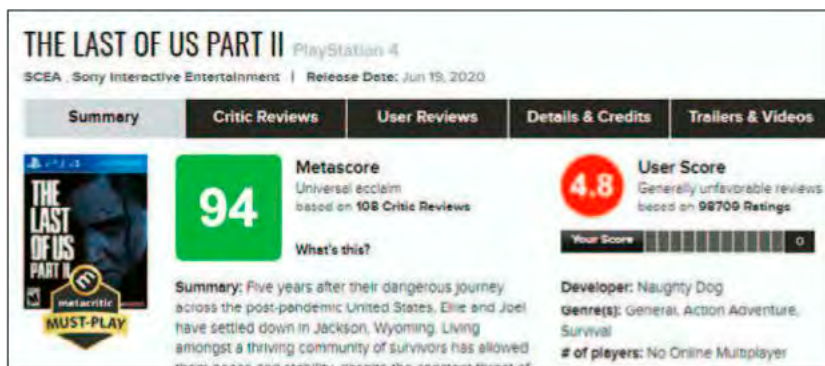
Kiedys Krzysztof Stanowski napisał, że gdyby zebrać wszystkich redaktorów sportowych, którzy z pisania żyją na godnym poziomie, to zmieściliby się oni w jednym busie.

Ta parafraza idealnie pasuje równieź do naszego zawodu, w którym dostanie umowy o pracę to ogromne szczęście. Dość napisać, że jeszcze do niedawna pewnie za 1/3 (a może i połowę) etatów w branży odpowiadało CD-Action. Jeśli rozejrzycie się zresztą po gamedevie, szybko wyłapiecie osoby z przeszłością w dziennikarstwie – z CDA wspomnieć wystarczy Huta, berlina, Crossa czy CormaCa, z innych miejsc na myśl od razu przychodzą Piotr Gnyń i Marcin Kosman (obaj związani niegdyś z Polygamia). To naturalny kierunek – możliwości rozwoju większe, pieniądze i praca pewniejsze.

Kto natomiast przychodzi w miejsce weteranów? Najczęściej zapalenicy i studenci, którzy skłonni są pracować na śmieciówce, byleby wykonywać wymarzoną pracę. Bez warsztatu, bez doświadczenia, bez zaplecza – ucząc się na żywym organizmie i siłą rzeczy popełniając błędy. Ja też na starcie zaliczałem się do naturzyczków. Pi-

wstydzi. Powodów jest sporo – poza brakiem warsztatu i doświadczenia. Mogę wypowiadać się jedynie za siebie, ale zdarzyło mi się np. nie mieć komfortu kilku dni na przemysłenie oceny, bo gonił deadline. Zdarzyło mi się też przechodzić dwie gry AAA na kilka dni przed wysłanką numeru do druku, co poskutkowało 30 godzinami bez snu i ostatecznym puszczeniem nieco wyższej noty niż zamierzałem.

To są prawdziwe grzechy recenzentów. Brak doświadczenia, ludzka ułomność i w przypadku CD-Action comiesięczny crunch w tygodniu deadline'owym. W internecie nie bywa lepiej, bo każdy musi zdążyć z napisaniem recenzji przed zejściem



► O słuszności „dychy” dla TLOU2 mogę rozprawić godzinami. O tym, że Sony kupiło recenzje już niekoniecznie.

dzo brakuje, a co za tym idzie brakuje nam wiarygodności i zaufania ze strony czytelników.

Stąd też wielu osobom trudno uwierzyć, że nawet jeśli ktoś by chciał nas przekupić, to nie tylko byśmy się nie zgodzili, ale całą sprawę zwyczajnie nagłośniliśmy(**). W związku z powyższym, choć mógłbym godzinami rozmawiać, dlaczego moim zdaniem TLOU2 to „dycha”, to nie mam siły po raz 30. tłumaczyć, że Sony w żaden sposób niewpłynęło na ocenę

żadnego recenzenta, w tym także moją. Jedyna prośba wydawcy była taka, by nie wspominać bezpośrednio o kluczowych momentach fabuły i drugiej połowie gry, co zrozumiałe dla każdego, kto tę grę skończył. Już w recenzji pisałem (choć mnie, ze względu na datę premiery CDA, embargo nie obowiązywało): „problem z fabułą The Last of Us Part II jest taki, że nie ma dobrego sposobu, by ją przybliżyć – albo powie się za mało, albo też za dużo”. Wybrałem niedopowiedzenie, bo to historia, którą w moim mniemaniu trzeba przeżyć samemu.

Nawet jednak, gdybym opisał całą fabułę, to jestem pewny, że obe-

rwałoby mi się jedynie od czytelników, nie Sony. Oczywiście, że można popsuć sobie stosunki z wydawcami. Nie niską oceną jednak, ale np. wywlekaniem na światło dzienne niewygodnych faktów o funkcjonowaniu studia, czego kiedyś jako redakcja nawet doświadczyliśmy.

Gdyby banowano za niepoehlebne opinie, to większość wydawców nie zapraszałaby CD-Action na eventy przedpremierowe, ani nie wysyłała recenzentekich kodów na gry. Wszak przez niemal ćwierćwiecze naszego istnienia oberwało się każdemu. A jeśli wciąż są wśród nas tacy, którzy wiedzą „lepiej”, to niech sprawdzą, czy redakcje, które wystawiły słabsze oceny TLOU2 (jak choćby japoński IGN), dostały przedpremierowy dostęp do następnego exclusive'a Sony – Ghost of Tsushima. Dostały, prawda? [CDA]

(*) Allor, CormaC, enki, Papkin, Smuggler, spikain – dzięki wielkie!

(**) Akurat Sony pod tym względem jest jednym z przyjaźniejszych recenzentom wydawców, bo gry wysyłała z niezadko parotygodniowym wyprzedzeniem.

(***) Dzięki czemu zyskalibyśmy dużo więcej niż po przyjęciu łapówki – pisaliby o nas na całym świecie!

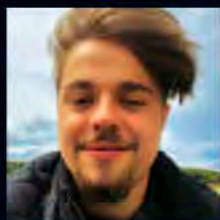
Każdy recenzent ma swoje za uszami, ale żaden nie sprzedał się wydawcom.

sać może i umiałem, ale o sporcie, gry od zawsze były tylko hobby. Miałem jednak szczęście, bo od razu spotkałem wspaniałe osoby, które pomogły mi na początku drogi(*).

Większość redakcji nie posiada jednak tak wielu doświadczonych redaktorów i nie wszędzie przed publikacją każdy tekst czyta kilka osób. Za pisanie o grach często biorą się więc osoby zupełnie do tego nieprzygotowane – tu upatrywałbym główniego problemu recenzentów w naszym kraju. Kiedyś gry dużo łatwiej mi imponowały, lżejszą ręką wystawiałem dobre noty. Każdy z nas na pewno ma oceny, których mniej lub bardziej się

embargo na teksty(**). **To są realne problemy naszej branży, a nie wyimaginowane „sprzedawanie recenzji”.** W ciągu swojej kariery raz byłem świadkiem jakiegokolwiek kontaktu wydawcy w sprawie oceny i było to zwykle pytanie, czy gra dostanie 10/10 (nie dostała).

Czemu wydawcy mieliby nam płacić za recenzje? Dobra prasa w znikomym stopniu wpływa na sprzedaż. Nie lęczę się, by moje oceny sprawiły, że więcej niż dwie-trzy osoby kupią daną grę. Nie uważam bowiem, bym miał wystarczająco duży autorytet wśród czytelników. Bo też autorytetów w tym zawodzie (szczególnie w Polsce) bar-



Nie moja wojna

Zaczął czytać lektury: **Ottom**

„Polski system edukacji staje się nowoczesny, przestaje lekceważyć gry, wprowadza je do kanonu lektur. Powoli stajemy się społeczeństwem oświeconym, gry uniesione do rangi sztuki, polski gamedev ponownie pokazuje siłę.” Chwila, poczekajcie...

Mniej więcej takie głosy pojawiły się w internecie tuż po ogłoszeniu premiera Mateusza Morawieckiego, dotyczącego wprowadzenia *This War of Mine* na listę lektur szkolnych. Jak bardzo nie dziwi mnie entuzjastyczne reakcje branżowych mediów, tak musimy sobie też zdać sprawę z paru słabiej zaakcentowanych w publikacjach kwestii.

Powszechny dostęp

Po pierwsze i najważniejsze, żadna gra jeszcze na listę lektur szkolnych nie trafiła. Oficjalne stanowisko Kancelarii Prezesa Rady Ministrów **to tylko zapowiedź rozmów w tej sprawie**. Problemów pojawi się w ich trakcie zapewne co najmniej kilka, a najbardziej oczywistym jest sam dostęp do lektury i sprzęt, na jakim zostanie uruchomiona.

Na pewno szkoła nie będzie mogła zostawić z tym problemem ucznia czy jego rodziców. Założmy jednak, że rozwiązanie się znajdzie i zainteresowane szkoły będą wypożyczać komputer z zainstalowaną lekturą. Pomińmy już równie problematyczną kwe-

listę lektur nieobowiązkowych.

Kontakt na lekcjach z tego typu tekstem kultury doświadczą więc wyłącznie osoby, które trafią na grupę rzeczywiście zafascynowanych grami nauczycieli nowej fali, których za wielu jeszcze nie ma. A nawet gdyby taki nauczyciel chciał omawiać grę i rzeczywiście miał pewność, że każdy ma do niej dostęp, od razu na głowę wskazuje mu kolejny, trudny do przekroczenia problem. Jest nim przeładowany materiał, co często stawia go nie tyle w roli osoby planującej edukację podopiecznych, co zwyczajnie próbującej spełnić niemal nierealne wymogi systemu oświatowego. Dziś program każe szybko nauczyć rozpoznawania kilku różnych stylów językowych, jutro identyfikować poezję z okresu Młodej Polski, a kolejnego dnia szlifować pisanie rozprawek. Brak czasu na cokolwiek kreatywnego, nawet filmy oglądać trzeba z uczniami dobrowolnie po godzinach, licząc na ich ambicję i mając z tego co najwyżej satysfakcję. **Obawiam się, że bez poważnego wstrząśnięcia całym systemem, gry będą w szkołach omawiane równie często, co „Ulis-**



tyłe ważny, że trzeba dzielnie zaciśnąć zęby. Edukacja pozwala zorientować się, czym warto w życiu poza rozwijaniem pasji się zainteresować. Uczy, jak śpiewał Kazik, „komu wziąć, a komu dać”. Umożliwia niejako zmuszenie młodych ludzi do tego, by zobaczyli, że droga do sukcesu nie wiedzie jedynie przez przyjemności. Pozwala też zerknąć we własną przeszłość, choćby podczas czytania „Chłopów”. Bo to od Jagiłek i Borynów się w większości wywodzimy, a nie od skrzydlatych husarzy, stąd mamy swoją narodową mentalność.

Nie jest tak, że próbuję całkiem podkopać sens obecności gier na liście lektur. Tylko **nie widzę powodu, dla którego mielibyśmy szczególnie się na nich skupiać bardziej niż np. na filmach**. Dlaczego mielibyśmy robić to kosztem o wiele ważniejszej debaty, czy na pewno nie ma strawniejszych dóbr narodowych niż „Dziady” i czy nie lepiej nauczyć mniej, ale dokładniej? Skoro literaturę prezentuje się w szkołach m.in. po to, by struktura czytelnictwa nie wyglądała tak tragicznie, a mimo to jest coraz gorzej, coś wyraźnie nie działa. W obliczu tego, dorzucenie gry na listę lektur, choć wywołało w branży wielki entuzjazm, przypomina raczej pudrowanie trupa. Grę chętnie odpali natomiast wielu młodych ludzi. Dodatkowo utwierdzo-

nych teraz w przekonaniu, że ma w rękach drugiego Gombrowicza. Z całym szacunkiem dla autorów TWoM, niestety nie ten kaliber. Gorzej, jeśli sięgną po grę ZAMIAST po Gombrowicza.

Cyfrowe kompleksy

Wreszcie powraca w tym wszystkim nieodmiennie, jak echo, podświadome przesłanie, „gry to jednak sztuka” – tak wyczuwalne w wielu tekstach na temat decyzji ministerstwa. Spójrzcie choćby na **wyliczanie słynnych dzieł omawianych na lekcjach, z którymi This War of Mine właśnie zostało zrównane**. Mam wrażenie, że stoi za tym wszystkim strach, że może jednak tak nie jest, a my grając wcale nie jesteśmy ludźmi kultury i zwyczajnie tracimy czas. Od dawna obserwuję tę dziwną próbę podświadomego usprawiedliwienia pasji, z jakiej często nie zdajemy sobie sprawy.

Tylko dlaczego jako określona społeczność mamy w ogóle przejmować się tym, co o nas mówią? Nie usprawiedliwiamy się tylko grając, czytając, słuchając muzyki, uczymy się matematyki. **I kochajmy gry nie tylko dlatego, że to forma sztuki (co podkreśla decyzja ministra)**, ale również w sytuacji, kiedy aż nazbyt ewidentnie świecą, wybuchają i dostarczają zwyczajnie radość. Po co ta martyrologia – termin aż za dobrze znany czytelnikom dzieł Mickiewicza, czy Żeromskiego... [CDA]

Do poniedziałku macie zaliczyć dwa erpegi, będzie z tego klasówka!

się szybkiego dostępu do ważniejszych fragmentów na lekcjach, zakładając że materiały dydaktyczne powstaną w ramach współpracy twórców z ministerstwem.

Tylko kiedy?

Drugą, mniej dostrzeganą wśród zachwytów kwestią jest fakt, że **This War of Mine ma trafić ewentualnie na**

sesję **Joyce’a**. Też jest na liście dodatkowych lektur, gdyby kto pytał. Tylko – co z tego, że jest?

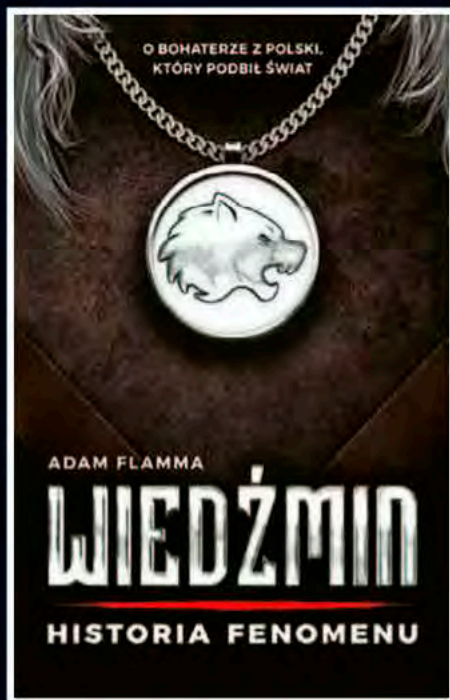
Wartość kontra radość

Uważam też, że na wszystko trzeba spojrzeć nieco pragmatycznie. Nigdy nie lubiłem chodzić do szkoły, ale od początku miałem gdzieś z tyłu głowy zakodowane, że to obowiązek na

„WIEDŹMIN. HISTORIA FENOMENU”, ADAM FLAMMA

Autor z mrówczą cierpliwością zgromadził w blisko 500-stronicowym kompendium praktycznie WSZYSTKO, co jest związane z postacią wiedźmina. Jeśli ktokolwiek na świecie stworzył cokolwiek nawiązujące do Geralta (np. rock operę w Rosji, z 20 lat temu), to znajdziecie tu na ten temat solidny rozdział, a w nim najprawdopodobniej także obszerny wywiad z twórcami owego dzieła. W efekcie jesteśmy zasypywani masą rozmaitych ciekawostek i zaglądamy za kulisy prac nad samym wiedźminem (książkowym), jak i rozmaitymi edycjami i adaptacjami prozy Sapkowskiego – audiobooków, komiksów, filmów, gier itd. To są niewątpliwe plusey tej publikacji. Choć

nie da się ukryć, że można w tym zalewie faktów utonąć, bo autor jak się zdaje wyszedł z założenia, że w książce musi znaleźć się każde słowo, które na temat wiedźmina ktokolwiek wypowiedział – choć nie zawsze dana postać ma coś sensownego/ważnego do przekazania. Krótko mówiąc – przydałaby się tu jakaś krytyczna selekcja i redakcja owych materiałów. Nie da się też nie zauważyć, że to nie tyle „biografia” Geralta, co jego hagiografia, bo autor ma do wiedźmina i – szczególnie – do jego ojca stosunek wręcz nabożny. (Gdybym przy każdym określeniu „literacki geniusz”, występującym tu przy nazwisku Sapkowskiego, pił kieliszek wódki, w połowie lektury miałbym ze cztery promile we krwi. Za to ani słowa na temat np. jego pozwu wobec CDP Red... Przypadek? Nie sądzę.). Trafiają się też drobne wpadki merytoryczne (np. TopWare to zdaniem autora twórcy lub dystrybutorzy gry Doom, niewykorzystaną w grze Dolinę Kwiatów odkryto w plikach drugiej, a nie pierwszej części Wiedźmina itd.). Tym niemniej uważam, że dla fanów Geralta jest to lektura warta polecenia. [Smg]



KSIAŻKA

„222 POLSKIE GRY, KTÓRE WARTO ZNAĆ”, MARCIN KOSMAN

Efektownie wydany tom (spory format, 1,2 kg wagi!) – bo też ponad 450 stron, twarda okładka, kredowy papier, co kosztuje prawie 90 zł! zawiera opisy 222 gier stworzonych w Polsce w latach 1983-2019. Sam autor twierdzi, że to „coffee table book”; efektownie wyglądająca duża książka do eksponowania w salonie, służąca np. jako inspiracja do rozmowy z gośćmi, czy do (wedle słów autora) „oglądania i czytania” – w tej właśnie, jakże znaczącej kolejności. Każdej grze poświęcono rozkładówkę, na której zmieścił się jeden duży screen, podstawowe informacje (rok produkcji, producent, platforma, gatunek) oraz BARDZO krótka informacja o danym tytule, zwykle zawierająca się w pięciu-sześciu zdaniach. (Czyli +/- to czwarta część tego, co mieści się na stroniczce Tipsomaniaka!). Tak niewielka ilość tekstu sprawia, że opisy gier są, niestety, bardzo ogólnikowe i na dłuższą metę schematyczne oraz banalne. (Np. Wiedźmin 3 „zachwycił rozmachem, rozmiarami otwartego świata, scenariuszem, dialogami... i w zasadzie całą resztą również”). Jeden screen, rozciągnięty na dwie duże strony nie daje zaś za wiele do oglądania, czasem do tego waląc po oczach pikselozą, szczególnie w wypadku gier z lat 80/90. A co gorsza, opisy umieszczane są niekiedy niezbyt szczęśliwie na rozpikselizowanych tłach, czyniąc przekaz mocno nieczytelny (np. Ancestors Legacy, Project Warlock itd.). Dziwi też brak niektórych pozycji (np. Voter Golema). Generalnie – oglądać to można, ale mam wielki niedosyt po lekturze książki, bo zupełnie nie tego oczekiwałem. [Smg]



KLASYKA

„GWIAZDY MOIM PRZEZNACZENIEM”, ALFRED BESTER

Klasyka klasycznej SF! XXV wiek, ludzkość opanowała już Układ Słoneczny i szukaje się do dalszego podboju kosmosu. A do tego teleportacja (dokonywana siłą woli!) jest codziennością, acz na krótkie, bo do ok. 1000 km, dystanse. Bohatera powieści poznajemy w dość niezwykłych okolicznościach – gdy jako jedyny ocalały wewnątrz dryfującego przez kosmiczną pustkę wraku statku w rezygnacji oczekuje nieuchronnej śmierci. Z letargu wyrzywa go pojawienie się tajemniczego frachtowca. Ale jego załoga ostentacyjnie ignoruje sygnały rozbitek. To, paradoksalnie, wyzwala w nim wściekłą wolę przeżycia... i jeszcze wścieklejsze pragnienie zemsty na tych, którzy odmówili mu pomocy. W efekcie dostajemy rozbuchaną futurystyczną wersję „Hrabiego Monte Christo” ze spora dawką akcji. Rozrywka przednia, bo historia ma iście barokowy rozmach plus nieco humoru. Świetna lektura. W ogóle nie czuć, że napisano ją w... 1956. [Smuggler]

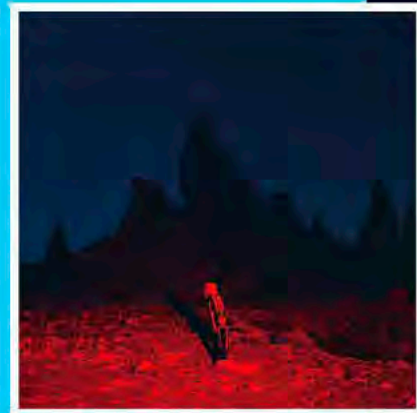


„PUNISHER”, PHOEBE BRIDGERS

Bridgers raczy słuchaczy melodyjnym opowiadaniem fascynujących historii. Nie oznacza to jednak, że utwory są banalne – wręcz przeciwnie, ich poetyckość i konkretność zarazem, mnogość metafor oraz analogii skłaniają ku zastanowieniu, czy nie mamy przypadkiem do czynienia z jedną z lepszych aktualnie twórczyń tekstów. Niech więc was nie zwiedzie delikatny kobiecy głos, kojąca gitara i męskie mruczando. Ten album to bukiet, pełen uzależniających makówek powtykanych pomiędzy subtelne chabry, słodkie frezje, tajemnicze fiołki i ponętne hibiskusy – dobrane przeze mnie kwiaty się nieprzypadkowe, bo wiem to właśnie związane z ich symboliką tematy są najczęściej poruszane na albumie. Najbardziej charakterne teksty bazują na przemyśleniach dnia codziennego, do których nie każdy ma

odwagę się przyznać. Przykładem są marzenia senne z nutką erotyki snute w „Garden Song” czy bardzo czarny humor pomieszany ze śmiertelną powagą w „Halloween”. Jednym z najmocniejszych tekstów jest tytułowy „Punisher”, również doskonały względem kompozycji, pełnej rzewnych skrzypiec i delikatnego fortepianu. Wiele tekstów oscyluje wokół wpływu, jaki uczucia wywierają na człowieka, alessątakżepsychodeliczne treści dotyczące śmierci czy sensu istnienia.

[Cerebrum]



„OSOBISTY PRZEWODNIK PO PRADZE”, MARIUSZ SZCZYGIEL

Dlaczego zainteresował mnie przewodnik po mieście, w którym nigdy jeszcze nie byłam? Tym bardziej, że jestem turystką z gatunku tych błędzących, nie używających mapy i zasypiających po piątej stronie dowolnego Pascala. Po co ty to, Aśka, czytasz?



Czytam właśnie dlatego, że nie lubię przewodników. Książka Mariusza Szczygla bardziej przypomina zbiór krótkich opowiadań, które mogłyby równie dobrze pojawić się na podróżniczym Instagramie. Każdy obiekt, ulica, pomnik lub kawiarnia opisany jest na podobnej zasadzie: szybko zarysowane tło historyczne, anegdota, osobiste wspomnienia z danego miejsca. Bez dłużyzn, bez pustych zachwyty i ogólników w stylu: „najważniejszy przedstawiciel danego stylu architektonicznego, przy którym koniecznie trzeba zrobić sobie zdjęcie”. Co jakiś czas pojawia się wywiad albo krótka historia związana z jakąś znaną osobą czy wydarzeniem, w końcu Szczygil to przede wszystkim reporter. Autor nie układa też szlaków śladem sławnych ludzi czy ścieżek historycznych. Nie mam przeto wrażenia, że próbuje mnie zmusić do oglądania akurat tego, co go w Pradze zauroczyło. Jest tutaj wyczuwalna ta sama otwartość, którą lubię we wszystkich jego książkach. Mam też wrażenie, że oprowadzając po „swojej Pradze”, Szczygil jest tym rodzajem przewodnika, który idzie obok gościa, a nie przed nim. Nie muszę co kilka kroków podbiegać, by nadążyć za resztą wycieczki. „Osobisty przewodnik...” ma w sobie leniwą nonszalancję człowieka, który potrafi cały dzień w nowym mieście przesiedzieć w parku i obserwować mieszkańców. [JPB]

KOMIKS

„SNOWPIERCER TOM I: PRZEZ WIECZNY ŚNIEG”, ROCHETTE & LOB



Adaptację tego komiksu zna wiele osób, wszak doczekaliśmy się już filmu (tego samego reżysera, co „Parasite”) i serialu. Premiera polskiej wersji językowej nakładem wydawnictwa Kurc miała miejsce w czerwcu br. i na razie obejmuje tom I. Na kartach czarno-białego komiksu rozgrywa się antyutopijna historia o świecie skutym lodem, od którego ratunkiem mabyćeksperymentalny pociąg – Snowpiercer. Maszyna nigdy się nie zatrzymuje, a na jej pokład mogli wsiąść

tylko nieliczni. Jak się szybko okazuje, pasażerowie to mieszanina wybuchowa. Wraz z kolejnymi stronami powieści graficznej, wspólnie ze zbuntowanym pasażerem – Proloffem, przechodzimy przez następujące po sobie wagony, śledząc tym samym rozwarstwienie społeczne szerzące się nawet na takiej przestrzeni. Fabuła obejmuje intrygi, walki polityczne, ale także zwykłą codzienność: zakochania, rozstania, śmierć... Pociąg wypełniony jest po brzegi ludzkimi sprawami, sekretami i zagmatwanymi zależnościami. Od wielu czynników zależy, czy pasażerowie przetrwają wieczną zmarzlinę na pokładzie. Ale co się stanie, jeśli któreś wagony zostaną odcięte...? Tom pierwszy komiksu doskonale zarysowuje pierwsze skomplikowane wątki i wprowadza w świat po katastrofie klimatycznej, zapraszając tym samym do dalszej podróży pociągiem. Nie byle jakim.

[Cerebrum]

„SPORTY ŚWIATA”

W ostatnich tygodniach coraz bardziej doceniam rękę Netflixa do produkcji dokumentów. Wiele z nich generuje nie mniejsze emocje niż nie jeden fabularny tasemiec. W ten trend wpisują się „Sporty świata”. To serial, jak sama nazwa wskazuje, dotyczący sportów. Tyle że scenarzyści pokazują nam dyscypliny naprawdę nietypowe, w większości nieznane przeciętnemu odbiorcy. Każdy z ośmiu odcinków prezentuje inną konkurencję, a scenarzyści fundują nam kalejdoskop emocji. Fascynacja, zachwyt nad ludzką pasją, wiążące się z rywalizacją zjednoczenie, ale równie często przerażenie. Z pierwszego sezonu dowiecie się, w jakim europejskim mieście gra się rocznie dwa mecze w dyscyplinie przypominającej połączenie rugby z MMA, dlaczego w kirgiskiej odmianie „piłki ręcznej” rzuca się do bramek martwą kozą, czy o nietypowych wyścigach bawołów.

Odcinki są stosunkowo krótkie, ale przy tym treściwe. Prezentują zarys historyczny każdego ze sportów, ostatnie wyniki najważniejszych imprez i objaśniają widzowi zasady. Jeżeli miałbym się czegoś przyczepić, wyłącznie ten ostatni element lekko kuleje w 2-3 odcinkach. Nieco rozczarował mnie też zbyt duży nacisk na sporty walki w końcówce, niemniej czuję przyjemny niedosyt i już nie mogę doczekać się kontynuacji.

[Otton]



„THE OLD GUARD”

Nowe widowisko Netflixa bierze się za bary z tematem nieśmiertelności i przykrymi konsekwencjami, jakie zeń płyną. Ale nie serwuje nam psychologicznej dramy czy horroru o wampirzej braci, jeno banalną opowieść o najemnikach, którzy żyją tylko po to, by zabijać złych i ratować dobrych, a w międzyczasie kryją się w zapomnianych przez Boga miejscach w obawie przed złapaniem. Bo właśnie tego owa ekipa boi się najbardziej. Łatwo sobie wyobrazić, jak łakomym kąskiem dla wojska lub koncernów farmaceutycznych może być DNA kogoś, kto wypłuka pochłonięte kule niczym pestki czereśni, a każda rana na jego ciele goi się w kilka sekund. I w istocie, na cały team poluje dość szemrana ekipa, której przewodzi najbardziej nijaki bad guy w historii kiepskich bad guy'ów.

Naprawdę chciałbym napisać, że to tacy budżetowi Avengersi ze spluwami, ale niestety kolosalnie rozminąłbym się z prawdą. W filmie sporo się dzieje, ale zbyt dużo czasu antenowego poświęcono rozwle-

czonym i zupełnie niepotrzebnym scenom, przez co śledziłem wydarzenia z umiarkowanym zapalem. Czego tu nie ma... Retrospekcje ze średniowiecza i polowania na czarownice uzupełniają filozoficzne banały o tym, na jak wielką samotność skazany jest człowiek obdarowany życiem wiecznym. Film ratują sekwencje bardzo mięsistych walk. Trochę w nich „Johna Wicka”, trochę „Atomic Blonde”, a oglądanie krwawego baletu z użyciem broni białej i palnej jest najprzyjemniejszą częścią projekcji. Tyle że nawet najlepsze elementy filmu wypadają gorzej niż u konkurencji.

[Siekiera]



KSIAŻKA

„SZEŚĆ NIEMOŻLIWYCH RZECZY”, JOHN GRIBBIN

Latami fizyka składała się z mechaniki klasycznej, termodynamiki oraz elektromagnetyzmu. Okazało się to jednak niewystarczające. Rozwijana w ostatnim stuleciu mechanika kwantowa przyniosła nam choćby komputery kwantowe czy GPS. Pozostawiła jednak jeszcze więcej pytań, na które nie potrafimy odpowiedzieć do dzisiaj. Jesteśmy bezsilni np. wobec specyficznej „świadomości” światła, zachowującego się inaczej w zależności od tego, czy jest „obserwowane”.

Na 120 stronach Gribbin zabiera nas w fascynujący świat najważniejszych problemów współczesnej fizyki, obrazując historię eksperymentów i rywalizacji między naukowcami. Zaskakuje jego niebywała zdolność docierania do odbiorcy, a jednocześnie unikanie banału i powielania popkulturowego oblicza zagadnienia. Operuje językiem nauki, ale nie zdręcza wzorami i łopatologicznie tłumaczy, by nauczyć nawet laika, co to jest spin połowkowy czy dyfrakcja. Ze względu na specyfikę zagadnienia, wciąż pozostawia nas przy tym z wątpliwościami. Książka zawiera poprzedzoną krótkim streszczeniem problemu prezentację sześciu teorii, które pozwoliły naukowcom choć trochę ośwoić zagadnienie. Niektóre dość proste, inne przeraża-

jące, a jednak... równie (nie) poprawne. Z lektury dowiecie się na przykład, że ogromna moc komputerów kwantowych może wynikać ze sprzężenia ich z podobnymi maszynami odpalonymi w innych rzeczywistościach. Poważnie. Szkoda, że to zaledwie 3 godziny lektury, ale jeżeli nie mieliście na studiach fizyki, zapewne zejdzie wam trochę dłużej. Warto też przejrzeć umieszczony na końcu spis dodatkowej literatury, posegregowany pod kątem przystępności. Jestem zachwycony!

[Otton]



„ROK MAŁPY”, PATTI SMITH

Poetka, gwiazda rocka, kobieta Mapplethorpe’a, kontrowersyjnego fotografa. Trudno nie zetknąć się z tą wielką osobowością nie tylko nowojorskiego undergroundu. Kolejna w prozatorskim dorobku Patti Smith książka jest osobistym pamiętnikiem – zapisem codzienności, będącym przeplatanką oniryzmu (dialog z billboardem) i jak najbardziej namacalnej rzeczywistości (umierający przyjaciel).

Kto oczekuje po „Roku małpy” wspominków z szalonej młodości czy przesyconych blichtrzem anegdot z tras koncertowych artystki, srogo się zawiedzie. Z poprzetykanej niewystylizowanymi czarno-białymi zdjęciami broszurki pisanej poetyckim językiem szerokim strumieniem płynie bowiem dojrzała świadomość upływu czasu, klimat pożegnania z najbliższymi. Ale nie tylko, gdyż intymne przemyslenia niezwykle wrażliwej autorki dotyczą również spraw społeczno-politycznych.



Okazuje się, że chiński rok małpy (8 lutego 2016 do 27 stycznia 2017) to czas, w którym Smith kończy 70 lat i, pisząc tę książkę, codziennie próbuje mierzyć się ze starością i przemijaniem, ale nadal ma wiele do powiedzenia. Aż chciałoby się pojechać do Nowego Jorku, żeby spotkać autorkę gdzieś na Brooklynie i pójść na herbatę i wymownie pomilczeć... [Chen Pi]

„CYFRODZIEWCZYNY”, KAROLINA WASIELEWSKA

Lubię grzebać w prehistorii komputerów i informatyzacji. Z wielką radością sięgnąłem więc po najnowszą książkę Wasielewskiej. „Cyfrodziewczyny” są bez cienia wątpliwości pozycją niezwykle – owocem mrówczej pracy nad historią techniki obliczeniowej i komputerów w Polsce. Tak właśnie, to przez pryzmat płci pięknej przepuściła autorka kilkuletnią kwerendę dotyczącą pionierskich czasów komputeryzacji. I cudnie, gdyż bodaj po raz pierwszy ktoś spojrział na to zagadnienie z kobiecej strony, wydobywając z rozmówczyń i rozmówców na światło dzienne opowieści, które były skazane na zapomnienie albo więzienie w domowych archiwach. Wasielewskiej udało się dać drugie życie bohaterkom pracującym m.in. w stołecznych Grupie Aparatów Matematycznych i Państwowym Instytucie Matematycznym czy we Wrocławskich Zakładach Elektronicznych „Elwro”.



Zadziwiła mnie i trochę uwierała wyczuwalna, sącząca się spomiędzy wierszy pretensja do świata (zakładam, że męskiego), że mógł zapomnieć o cennym wkładzie kobiet w powstanie i rozwój komputerów w naszym kraju. Niezależnie jednak od tego czy „Cyfrodziewczyny” zostały napisane z pozycji walczącej feministki, czy zrodziły się z potrzeby wypełnienia luki w historii rodzimej informatyzacji, przeczytać i warto, i trzeba. [Chen Pi]

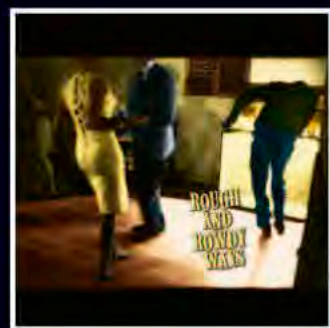
MUZYKA

„ROUGH AND ROWDY WAYS”, BOB DYLAN

Amerykańskiego pieśniarza i poety obecnego w popkulturze od półwiecza nie trzeba ani przedstawiać, ani zachwalać. Zrobiły to już tysiące krytyków i miliony (miliardy?) słuchaczy. W 2016 roku uczyniła to również Akademia Szwedzka, przyznając bardowi i pisarzowi Nagrodę Nobla w dziedzinie literatury.

Zatem mógłby już niespełna 80-letni Dylan osiąść na laurach, bo wszystko już ma. A tymczasem wydaje wspaniałą płytę, której utwory i sam album trafiły do czołówek bestsellerów „Billboardu”. Płytę rozpoczyna autobiograficzny „I Contain Multitudes”, w którym w melorecytowanej wylizance znajdziemy polski akcent – kto ciekaw, ten znajdzie. Wśród piosenek granych i śpiewanych na modłę klasycznego bluesa, ballady czy walczyka znajdziemy re-

kordową (dla Dylana), bo niespełna siedemnastominutową „Murder Most Foul”, zaczynającą się opisem sceny zabójstwa prezydenta Johna F. Kennedy’ego. Przez tekst przewija się kilkadziesiąt tytułów piosenek różnych wykonawców, co sprawia, że utwór przypomina melorecytowany strumień świadomości jak u Marka Kozelka. No, może bardziej rymowany. Podsumowując: nawet gdyby Nobel nie zobowiązywał, i tak mielibyśmy do czynienia z kunsztem pisarskim najwyższej próby. [Chen Pi]



FILM

„EASTERN”

Zamiast pełnych kurzu dróg przebiegających przez załazki miasteczek Dzikiego Zachodu wyasfaltowane alejki wielkomiejskich przedmieść. Zamiast wierzchowców czarne SUV-y. Zamiast kowbojskich pojedynków w palącym słońcu nocne polowanie z udziałem nastoletnich dziewcząt. A to wszystko u nas w nieodległej przyszłości. W kinowym debiucie Piotra Adamskiego Polska jest miejscem, w którym na „cepeenie” oprócz fajek, alko, coli i hot-dogów paczkami sprzedaje się naboje. Krajem, gdzie podfruwajki na przejażdżkę na hulajnodze zabierają długą broń. Reżyser i współscenarzysta serwuje dystopijną wizję, w której zamiast dobrosąsiedzkich stosunków panuje legitymizowana przez prawo i ślepo wypełniania przez rodziny-klany vendetta.

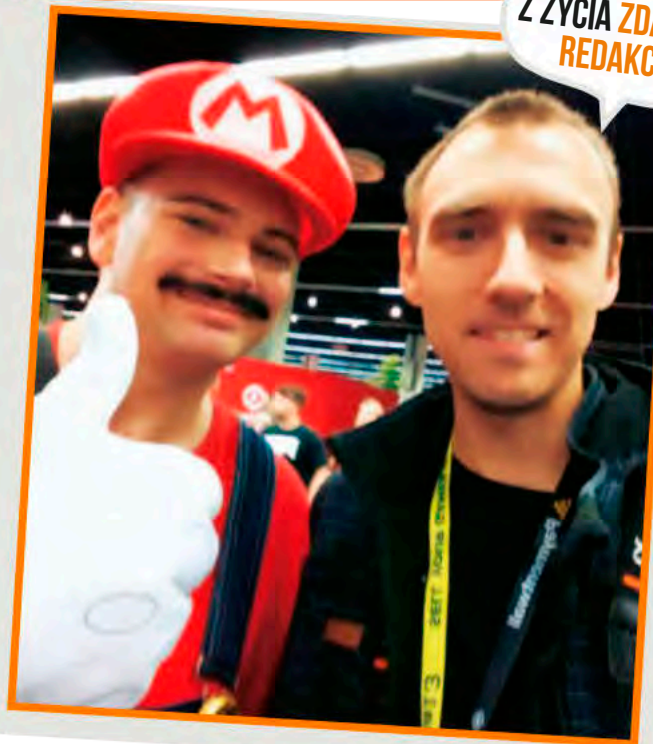
Bohaterkami pseudowesternu są dwie żyjące w zwaśnionych rodach dziewczynki, które postanawiają w równie zimny i bezwzględny sposób przerwać serię niekończących się odwetów wymaganych przez kodeks krwi. Statyczne kadry niskobudżetowej i osobiwej produkcji przywodzą na myśl wybitne i mocne jak cholera filmy Jorgosa Lantimosa „Kiel” i „Zabicie świętego jelenia”. Mus obejrzeć! [Chen Pi]



NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

Z ŻYCIA ZDALNEJ
REDAKCJI



JAK WYSZUKUJECIE CDA W GOOGLE?

Kamień nazębny sam odpada

(Have you tried turning it off and on again?)

gry z pen drive

(Pendrive-Action, hehe)

Blue snowball czy Novox Nc1

(brzmi jak wybór pomiędzy uroczym kociakiem a silnie uzależniającym lekiem())*

jak podłączyć słuchawki bezprzewodowe z xbox one

(po kablu)

No sięgnął problem z monitorem

(skoro sięgnął, to stracił – trzeba kupić nowy)

co dalej z cd action

(FANTASYstycznie)

Cdaction oddam

(wydawnictwo Bauer cię uprzedziło)

Windows wersja probna

(słownik – wersja zbugowana)

() a chodzi o mikrofony*

NADGODZINY



PO WIĘCEJ WEJDŹ NA
CDACTION.PL

NOTŁATKI CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

Postacie nie będą już kręcić się wściekle w kółko, gdy nie będą w stanie otworzyć drzwi.

Dodano wydalenie kału ustami, zwiększa poziom toksyn.

Simowie będący wegetarianami nie będą już cieszyć się z jedzenia karpia błotnego.

Naprawiono błąd powodujący wyrastanie włosów łysym postaciom podczas kopania.

Naprawiliśmy problem, który sprawiał, że podczas gry na niskich i średnich ustawieniach grafiki w Apartamentach Sosnowych znikały okna i drzwi. Gdzie one się podzie-

wały? Czy ujawniły jakieś tajemnice? Smoki przestały latać do tyłu.

Simy nie mogą starać się o dziecko z Ponurym Żniwiarzem.

Naprawiono prześmieszny bug, który pozwalał wyposażeniu przychodzić do restauracji i zamawiać jedzenie.

Od teraz papież zawsze będzie katolikiem.

Gracz nie może już poświęcić samego siebie w satanistycznym rytuale.

Pracownicy nie pojawiają się już w pracy wściekli bez przyczyny.

Wampiry w końcu mogą umawiać się na randki.

CD-ACTION Z BEZPŁATNĄ DOSTAWĄ!

Możesz zamówić **POJEDYNCZE WYDANIE CD-Action** w cenie okładowej, a my w trosce o Twój komfort i bezpieczeństwo zapewnimy darmową wysyłkę bezpośrednio pod wskazany adres!

Wybierz list ekonomiczny, koszt przesyłki pocztowej na terenie kraju ponosi Wydawnictwo! Zamów na **czytelnia.pl**



CD-ACTION E-WYDANIE!

Już teraz „CD-Action” dostępny w Twoim smartfonie albo na tablecie w cenie 10,99 zł!

Wejdź na nexto.pl, e-kiosk.pl, egazety.pl, kliknij w aktualny numer „CD-Action” i zamów e-wydanie!





Nuta z Bluetootha

■ Słucha, jak grają: **Krigore**

Wakacje to świetny czas, by wrzucić do torby telefon, głośnik Bluetooth i pójść gdzieś w plener odpocząć przy muzyce. Niezależnie od tego, czy wybierzemy plażę, działkę czy inne miejsce, warto wziąć z sobą sprzęt, na który nie będziemy narzekać.

Wybór odpowiedniego głośnika powinniśmy zacząć od jego gabarytów. Najmniejsze konstrukcje tego typu można zmieścić do kieszeni lub przytroczyć do plecaka – te siłą rzeczy przeszkadzać będą najmniej, ale ich możliwości są ograniczone. Kompromisem są urządzenia nieco większe, mające postać walca – tutaj mamy na ogół i lepsze przetworniki, wzbogacone dodatkowo pasywnym kanałem basowym, i więcej funkcji dodatkowych. Stawkę zamykają duże tuby

Pierwsza z cyfr opisuje w tym przypadku odporność na kontakt z ciałami stałymi i zabezpieczenie przed ingerencją w budowę urządzenia (czyli po ludzku: przykładowo odporność na pył i utrudniony dostęp do podzespołów), zaś druga – stopień zabezpieczenia przed wodą. Im cyfra wyższa, tym lepiej. „Siódemka” i więcej to możliwość zanurzenia urządzenia w wodzie, „szóstka” i „piątka” to ochrona przed strugami wody o różnym natężeniu, z kolei „czwórka”

szczęścia wystarczą, bo całą resztę zrobimy z poziomu telefonu, dobrze jednak jest, gdy również na głośniku mamy możliwość ściszenia lub podkręcenia głośności – to kwestia wygody. Przydaje się możliwość przewijania utworów, jak również pauzy i wznowienia odtwarzania – szczególnie już np. na plaży czy nad wodą, gdzie operowanie telefonem może doprowadzić do jego zniszczenia.

Osobną kwestią jest akumulator: super, jak wystarczy na jeden wypad – w praktyce **wynik 8 godzin grania bez przerwy można uznać za całkiem dobry**. Oczywiście żywotność wbudowanej baterii zależy od poziomu głośności, jak i tego, czy używamy dodatkowych funkcji. Niektóre modele są wyposażone nawet w błyskające w rytm muzyki podświetlenie, co siłą rzeczy zmniejsza czas działania.

MP3, radio i Wi-Fi

W przypadku niektórych modeli znajdziemy gniazdo na kartę microSD – to ciekawy pomysł, żeby odtwarzać

muzykę w formacie MP3 bez potrzeby angażowania telefonu. To samo zresztą można powiedzieć o radiu FM – tyle że to akurat trafia się stosunkowo rzadko. Jeśli bardziej zależy nam na korzystaniu z głośnika w domu niż w plenerze, to powinniśmy rozważyć zakup bardziej zaawansowanego modelu z możliwością odtwarzania muzyki poprzez Wi-Fi – użycie domowej sieci pozwala częstokroć korzystać z serwisów streamingowych, a sam głośnik może też robić za pośrednika między użytkownikiem a sztuczną inteligencją – przykładowo **coraz więcej modeli głośników Bluetooth pełni tu funkcję asystenta Google’a**.

Na kolejnych stronach zebraliśmy szereg urządzeń do odtwarzania muzyki za pośrednictwem protokołu Bluetooth. Są wśród nich zarówno najtańsze, jak i najdroższe modele, niektóre z nich cechują się bogatym wyposażeniem dodatkowym – każdy więc powinien znaleźć coś dla siebie. I to niezależnie, czy chce wyjść na plażę, czy jednak posłuchać czegoś przyjemnego, relaksując się w wannie. Nikt w końcu nie powie, że latem nie wolno siedzieć w domu, nie?

Na głośnik wydamy od kilkunastu do kilku tys. złotych.

lub wręcz skrzynki, które zapewniają dużą głośność, ale o zabraniu ich na przejażdżkę rowerową można zapomnieć.

Niestraszny im deszcz

Świetną rzeczą jest za to **konstrukcja zgodna z normami IPxx**, np. IP68.

oznacza, że urządzeniu nic się nie stanie w przypadku zachłapania z dowolnego kierunku – czyli w praktyce można uznać, że zwykły deszcz mu niestraszny.

Warto też zwrócić uwagę na sterowanie: niby zasilanie i parowanie do

GŁOŚNIKI DO 200 ZŁ

Manta SPK15GO-BK

Cena: 160 zł | Dostarczył: Manta | www.emanta.pl

PARAMETRY • Przenoszone częstotliwości: brak danych
• Moc muzyczna: 20 W • Średnica przetwornika: brak danych • Sposób podłączenia: Bluetooth 5.0, USB, karta pamięci microSD, radio FM, mini-jack • Bateria: 3600 mAh, do 9 h • Inne: wodoszczelność IPX4, port USB, radio FM, czytnik kart • Wymiary: 282 x 110 x 100 mm • Waga: 0,7 kg



■ Za tę cenę nic lepszego się nie kupi.

Zdecydowanie najlepszy głośnik w relacji ceny do oferowanych możliwości w tej kategorii i ściśła czołówka w całym zestawieniu. Za 160 zł dostajemy sprzęt, który wyróżnia się wyglądem i gabarytami, a do tego przyjemnie się go słucha. Dźwięk jest dobrej jakości: miękki bas wtórnie ciepłym środkiem, na których tle góry są trochę tylko przygaszone. Ogólnie mógłby grać czystiej, ale to, co dostajemy za niewygórowaną przecież kwotę, i tak zostawia w tyle całą najtańszą konkurencję. Słowem – jest w porządku i wierzę, że ten głośnik wystarczy większości użytkowników. Także pod względem dodatkowego wyposażenia nie ma na co narzekać: mamy port USB, gniazdo na karty pamięci, teoretycznie jest też radio. Bateria wytrzymała lekko ponad 9 godzin,

głośnik spokojnie więc wystarczy na wypad lub wieczorną imprezę przy grillu. Nawet przy uwzględnieniu wad, z całą pewnością jest to urządzenie warte uwagi i mogące konkurować również z droższymi modelami – polecamy!

■ Krigore

PODSUMOWANIE

➤ rewelacyjny stosunek ceny do jakości • fajny wygląd • przyzwoita bateria • USB, slot na karty i radio • niezły dźwięk...

❑ ...choć mogłyby grać trochę czystiej • przy podkręceniu na maksa jakość dźwięku zauważalnie spada



Lamax Street2

Cena: 130 zł | Dostarczył: Lamax | www.lamax-electronics.com

PARAMETRY • Przenoszone częstotliwości: 150 Hz – 20 kHz • Moc muzyczna: 15 W • Średnica przetwornika: 2 x 50 mm (szerokopasmowy) • Sposób podłączenia: Bluetooth 5.0, USB, karta pamięci microSD, radio FM, mini-jack • Bateria: 1800 mAh, do 22 h • Inne: wodoszczelność IP55, parowanie dwóch głośników w tryb stereo, radio FM • Wymiary: 195 x 70 x 50 mm • Waga: 0,38 kg



Zasłużone drugie miejsce. Głośnik jest bogato wyposażony: mamy tu port USB, gniazdo na karty pamięci, wejście AUX, radio oraz łącze Bluetooth 5. Obudowa jest zabezpieczona przed wilgocią i zapieczeniem. Co ciekawe, wszystko to udało się upchnąć w stosunkowo niewielkim pudełku razem z akumulatorem pozwalającym na niemal 20 godzin dość głośnego słuchania muzyki. Sprzęt brzmi donośnie, choć podkręcony na maksa ma dwa mankamenty – pierwszy to zauważalny spadek jakości dźwięku, drugi zaś to fakt, że nie ma tu żadnych nożyk tłumiących wibracje. Gdy obudowa zacznie drgać, to głośnik – położony na twardym podłożu – będzie stu-

kać np. w błąd w rytm muzyki. Jak na tę półkę cenową, gra nawet nieźle – choć czuć brak basu. Street2 jest ciekawą opcją dla tych, którzy szukają wydajnego, ale wciąż niewielkiego urządzenia: zwycięzca tej kategorii jest zauważalnie wyższy i cięższy – w przypadku, gdy to za dużo, Lamax będzie fajną i trochę tańszą alternatywą.

■ Krigore

PODSUMOWANIE

➤ bogate wyposażenie dodatkowe • obudowa zabezpieczona przed zapieczeniem i zalaniem • niezła bateria • dobra jak na tę półkę cenową jakość dźwięku...

❑ ...tylko basu brakuje • stuka o blat na twardej powierzchni, gdy gra, leżąc



Hama Soldier-S

Cena: 150 zł | Dostarczył: Hama | pl.hama.com

PARAMETRY • Przenoszone częstotliwości: 80 Hz – 16 kHz • Moc muzyczna: 5 W • Średnica przetwornika: 50 mm (szerokopasmowy) • Sposób podłączenia: Bluetooth 5.0 • Bateria: 2000 mAh, do 14 h • Inne: wodoszczelność IPX7, funkcja Multi-Connect • Wymiary: 85 x 85 x 44 mm • Waga: 0,21 kg



To jedna z większych niespodzianek w teście – pomimo niewielkich gabarytów sprzęt wytrzymał bez ładowania... ponad 17 godzin, czyli nawet więcej niż deklarował producent. Nie ma w tym jednak magii ani łamania praw fizyki – po prostu akumulator jest dość pojemny, a maksymalna głośność tego niewielkiego urządzenia jest w porównaniu do innych modeli ograniczona. Przez to bateria nie kończy się tak szybko nawet jak podkręcimy głośnik na maksa. Coś za coś. Mimo wszystko jednak Soldier-S spokojnie wystarczy, by posłuchać sobie radia czy muzyki w bezpośredniej bliskości, ustawiając go np. na kocu czy stoliku obok fotela. Imprezy jednak przy nim nie zrobimy. Urządzenie utrzymano w stylistyce nawiązującej do armii: mamy więc parciany

uchwyt, całość zaś pomalowano na dwa odcienie zieleni. Obsługa jest stosunkowo łatwa, choć przyciski – a w zasadzie klawisze, bo działają na zasadzie uchylania – dużej pewności nie wzbudzają. Obudowa jednak, patrząc całościowo, jest w porządku i niestraszy jej pełne zanurzenie w wodzie. Dla osób, które szukają niewielkiego głośnika do okazjonalnego, ale długiego słuchania radia lub muzyki, Soldier-S będzie w sam raz.

■ Krigore

PODSUMOWANIE

➤ wysmienita wydajność baterii • jak na tak małą konstrukcję przyzwoita jakość dźwięku • wodoszczelna obudowa • poręczny i nieźle wyglądający

❑ ...choć bardzo mało basu • nie jest zbyt głośny



Audictus Dynamo

Cena: 40 zł | Dostarczył: Audictus | www.audictus.pl

PARAMETRY • Przenoszone częstotliwości: 100 Hz – 18 kHz • Moc muzyczna: 5 W • Średnica przetwornika: 50 mm (szerokopasmowy) • Sposób podłączenia: Bluetooth 5.0, mini-jack • Bateria: 1300 mAh, do 7 h • Inne: wodoszczelność IPX7 • Wymiary: 107 x 102 x 46 mm • Waga: 0,25 kg



Zdecydowanie najtańszy głośnik w naszym zestawieniu – co niestety czuć. Gdy posłuchamy płynącego z niego dźwięku, jasne stanie się, gdzie poczyniono oszczędności. Najlepiej w zasadzie wypada obudowa: jest niewielka, spełnia wymagania standardu IPX7 i zmieści się niemal wszędzie. Na jednym z boków znajdziemy cztery przyciski sterujące oraz diody sygnalizujące pracę oraz parowanie urządzenia ze źródłem dźwięku. Dźwięk jednak, choć całkiem czysty, jest pozbawiony basu – czuć to szczególnie w rockowych kawałkach. Dynamo nie jest specjalnie głośny, a próbując wycisnąć z niego jak najwięcej, szybko przekonamy się, że przy maksymalnej głośności jakość dźwięku spada – sprawiedliwie jednak trzeba zaznaczyć, że efekt ten dotyczy jedynie końca skali. Nie zachwycą również bateria:

głośniej Audictus pogra przez trzy i pół godziny. Skąd więc ostateczna ocena? Tym, co ciągnie w górę ocenę tego urządzenia, jest stosunek jakości do ceny – uważam, że jak za 40 zł, to głośnik ten sprawdza się. Trzeba być po prostu świadomym jego ograniczeń przy zakupie – na pewno spełni rolę jako „muzykant” do postawienia na stole czy kocu gdzieś w plenerze.

■ Krigore

PODSUMOWANIE

➤ bardzo tani • obudowa IPX7 • gra dość czysto jak na taką maliznę • dobry stosunek ceny do możliwości

❑ taka sobie bateria • dźwięk ze szczątkowym basem



GŁOŚNIKI OD 200 DO 500 ZŁ

Creative Omni

Cena: 270 zł | Dostarczył: Creative | pl.creative.com

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: 80 Hz – 20 kHz • **Moc muzyczna:** brak danych • **Średnica przetwornika:** 2 x 1,5" (wysokotonowe) + 2 x niskotonowe membrany pasywne • **Sposób podłączenia:** Wi-Fi abgn, Bluetooth 4.2, mini-jack • **Bateria:** 2600 mAh, do 8 h • **Inne:** gniazdo microSD, wodoszczelność IPX4, funkcja Stereo Duo, odtwarzanie z serwisów streamingowych, aplikacja sterująca InterConnect, obsługa asystentów Google'a i Amazonu • **Wymiary:** 201 x 71 x 68 mm • **Waga zestawu:** 0,46 kg



Interesujący głośnik – i to z wielu względów. Pierwszy najważniejszy to cena. Jeszcze niedawno trudno było go kupić za mniej niż 480 zł. Cena jednak spadła do 270 zł w wielu punktach sprzedaży – a to czyni z niego świetną okazję. **Gra bowiem znakomicie, oferując jedno z najczystszych brzmień w swojej lidze** – choć może zawieść fanów ciepłego brzmienia, ma bowiem neutralną charakterystykę. Ponadto dostajemy multum możliwości dodatkowych. Możemy tu słuchać muzyki przez Bluetooth, a gdy wrócimy do domu, przerzucić się na Wi-Fi. Tym drugim przypadkiem możliwa jest konfiguracja serwisów streamingowych, by odtwarzać muzykę bezpośrednio z sieci. Mało tego – za pośrednictwem

Omni możemy również pogadać z Asystentem Google'a. **Na baterii trzyma dość przeciętnie, bo ok. 6 godzin, nie znajdziemy tu również uchwytów podróży.** Ale jest za to odporność na zachłapanie wyrażoną normą IPX4. Podsumowując: trudno o inny tak dopracowany i dobrze grający głośnik w tej (nowej) cenie.

■ Krigore

PODSUMOWANIE

➤ **świetne, zrównoważone brzmienie** • estetyczny wygląd • Bluetooth, Wi-Fi i serwisy streamingowe • komunikacja za pomocą diod sygnalizacyjnych i dźwięku • atrakcyjna jak na możliwości cena

❑ **dość przeciętny czas działania na baterii** • brak uchwytów podróży



Teufel Boommaster Go

Cena: 340 zł | Dostarczył: Teufel | www.teufelaudio.pl

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: 60 Hz – 20 kHz • **Moc muzyczna:** 10 W • **Średnica przetwornika:** 50 mm (szerokopasmowy), 2 x 79x21 mm (membrany pasywne) • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 5.0 • **Bateria:** 2600 mAh, do 10 h • **Inne:** wodoszczelność IPX7, parowanie dwóch głośników w tryb stereo • **Wymiary:** 107 x 102 x 46 mm • **Waga zestawu:** 0,36 kg

Prosta konstrukcja, a sprawdza się nieźle. **To jeden z najlepiej grających niedużych głośników:** dźwięk jest całkiem zrównoważony, czysty, bardzo dobrze sprawdza się w przypadku muzyki rockowej. Tzn. pod warunkiem, że nie przesadzimy z głośnością, bo przy końcu skali pojawiają się bardzo wyraźne przesterysty. Obudowa jest poręczna: dzięki jej spłaszczeniu głośnik zmieści się nawet do średniej wielkości kieszeni. Producent chwali się zgodnością z normą IPX7 – kontakt z cieczą więc nie jest tej zabawce straszny. Z kolei przyciski sterujące nie zaskakują niczym szczególnym, choć w przeciwieństwie do przedstawianego wyżej Wonderbooma pracują w optymalny sposób. Akumulator nie jest specjalnie żywotny – **cztery i pół godziny głośnego grania to przeciętny wy-**

nik, ale wciąż dobry, zważywszy na gabaryty urządzenia. Szkoda tylko, że sprzęt jest dość drogi: 340 zł to kwota, za którą można kupić choćby Creative Omni – i jeszcze trochę zostanie na imprezę.

■ Krigore

PODSUMOWANIE

➤ **dobra, przyjemna dla ucha jakość dźwięku** • pokryta gumą obudowa IPX7 • poręczny i wygodny w sterowaniu

❑ **przeciętna bateria** • od 2/3 skali głośności w górę jakość dźwięku wyraźnie spada • dość wysoka cena



Ultimate Ears Wonderboom

Cena: 230 zł | Dostarczył: Ultimate Ears | www.ultimateears.com

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: 80 Hz – 20 kHz • **Moc muzyczna:** brak danych • **Średnica przetwornika:** 2 x 40 mm (wysokotonowe) + 2 x 65,2 mm (niskotonowe membrany bierne) • **Sposób podłączenia:** Bluetooth • **Bateria:** brak danych, do 10 h • **Inne:** wodoszczelność IPX7, funkcja Stereo Duo, odtwarzanie z serwisów streamingowych, aplikacja sterująca InterConnect, obsługa asystentów Google'a i Apple'a • **Wymiary:** 102 x 94 x 94 mm • **Waga zestawu:** 0,43 kg



Bardzo ciekawy, niewielki głośnik, który sporo wytrzyma. Dzięki normie IPX7 można go dosłownie zabrać na basen i pływać, słuchając muzyki. Obudowa – sama w sobie całkiem atrakcyjna i nietandetna – wytrzyma bowiem zanurzenie na głębokość 1 metra przez 30 minut. Głośnik odtwarza przyjemne, soczyste niskie tony, trochę gorzej wypada środek – tutaj grają dość płasko, choć niezależnie od okoliczności dźwięk jest wyraźny i cechuje się wysoką separacją. Fajne za to jest to, że Wonderboom **gra bez zniekształceń w niemal całej skali głośności.** Dopiero podkręcony na maksa trochę niedomaga. Obsługa jest prosta, zestaw standardowych przycisków (play jest ukryty w logo producenta), najpewniej ze względu na „pancerność” obudowy,

pracuje jednak trochę twardo i z głośnikiem trzeba się trochę siłować, szczególnie zaś regulacją głośności. Bateria? Cóż, **w naszych testach sprzęt wytrzymał cztery i pół godziny, co jest takim sobie wynikiem.** Jeśli jednak obniżyć głośność, będzie lepiej.

■ Krigore

PODSUMOWANIE

➤ **fajny wygląd** • niezła jakość dźwięku • obudowa odporna na wodę i upadki

❑ **przeciętna bateria** • twardo pracujące przyciski



Lamax Storm1

Cena: 314 zł | Dostarczył: Lamax | www.lamax-electronics.com

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: 80 Hz – 18 kHz • **Moc muzyczna:** 2 x 20 W • **Średnica przetwornika:** 2 x 53 mm • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 5.0, mini-jack, karta microSD • **Bateria:** 6600 mAh, do 15 h • **Inne:** gniazdo microSD, wodoszczelność IP67, parowanie NFC, funkcja TWS (parowanie z innym głośnikiem) • **Wymiary:** 204 x 80 x 64 mm • **Waga zestawu:** 0,8 kg



Ciekawy głośnik, który ostatnio wyraźnie staniał – można go dostać za 314 zł, co jest niemal połową deklarowanej ceny producenta. **Gra jednak dość przeciętnie, choć głośno:** basy są wyraźne, środki przytłumione i niezbyt czyste, z kolei sopran prezentują się na ich tle znacznie lepiej. Z jakością dźwięku możemy pokombinować, włączając funkcję 3D przyciskiem na obudowie. To taka dość skromna modyfikacja brzmienia działająca w dwóch trybach. Pierwszy z nich to nagłośnienie pomieszczenia – dźwięk jest donośniejszy, ale gubi się scena, z kolei drugi podbija bas i w zasadzie tylko ten jest przydatny, choć obudowa wpada wtedy w rezonans. **Im głośniej jednak go puścimy, tym jest gorzej** – w praktyce więc najlepiej słuchać na nim muzyki

w 2/3 skali głośności. Cieszy zgodność z normą IP67, ładujemy go zaś przez port USB-C. Gra długo: producent deklaruje 15 godzin, u nas zaś, **przy dużym poziomie głośności, wytrzymał nieco ponad 8 h**, co jest już całkiem niezłym wynikiem. Dla wielu plusem będzie również obecność gniazda microSD i gniazda mini-jack.

■ Krigore

PODSUMOWANIE

➤ **niezła bateria** • odporna na wodę i zapiaszczenie obudowa • podbicie basów • ładowanie USB-C • parowanie NFC

❑ **w 2/3 skali, potem pojawiają się przesterysty** • jak ktoś nie lubi basów, to powinien jednak poszukać czegoś innego



GŁOŚNIKI OD 500 ZŁ

JBL Boombox 2

Cena: 1900 zł | Dostarczył: JBL | pl.jbl.com

PARAMETRY • Przenoszone częstotliwości: 50 Hz – 20 kHz • Moc muzyczna: 80 W (2 x 40 W) w trybie sieciowym, 60 W (2 x 30 W) w trybie akumulatorowym • Średnica przetwornika: 2 x 4" (niskotonowe) + 2 x 0,75" (wysokotonowe) • Sposób podłączenia: Bluetooth 5.1, mini-jack • Baterie: 72,6 Wh, do 24 h • Inne: wodoodporność IPX7, funkcja powerbank, ładowanie przez zasilacz sieciowy 24 V w zestawie • Wymiary: 484 x 201 x 256 mm • Waga zestawu: 5,9 kg

Potężny, ale i drogi głośnik Bluetooth. To wielka, ważąca niemal sześć kilogramów rura z wygodnym uchwytem u góry – mimo gabarytów wo go jest przeniesić. Sprzęt cieszy oko, a do tego producent chwali się odpornością na wodę: jest zgodny z normą IPX7 i wytrzyma zanurzenie na głębokość do 1 m, a gniazda przykrywa solidna warstwa gumy. Najważniejsze jest jednak to, że Boombox 2 **gra po prostu świetnie**. Ucieszą się z niego szczególnie zwolennicy głębokiego basu – ale pozostałe częstotliwości też wypadają bardzo dobrze. Dźwięk jest czysty, przyjemnie ciepły i cechuje się wysoką separacją – nawet przy bardzo dużej głośności.

Cieszy również bardzo wydajna bateria. W naszych testach grał ze średnią głośnością 75 dB bez przerwy

przez ok. 22 godziny, budząc tym samym sporą irytację pracowników biurowca (serio, przez niedoszacowanie możliwości Boomboxa 2 dostałem srogą burę od zarządcy budynku, gdzie mieści się redakcja :)). **Dodatkowo można się nim posługiwać jak powerbankiem** – co akurat w tym wypadku ma sens, bo ze względu na wbudowany akumulator 72,6 Wh możemy wystarczyć tak czy inaczej. Ciekawą funkcją jest również PartyBoost – dzięki temu możemy sparować Boomboxa 2 z innymi głośnikami producenta zgodnymi z tym standardem. Jeśli chodzi o obsługę, to sprzęt został wyposażony w standardowy garnitur przycisków: power, parowanie, regulacja głośności.



■ Bardzo dobra jakość dźwięku i długi czas pracy na baterii.

obniżona ze względu na cenę urządzenia, które w praktyce sprawuje się świetnie. ■ **Krągore**

■ **Krigore**

play/przewijanie i wspomniany PartyBoost. Stopień naładowania baterii wskazuje pojedyncza dioda na obudowie. Niby bez ekscytacji – ale w zupełności wystarczy do komfortowego sterowania urządzeniem.

To bardzo drogi głośnik – i należy to poczytywać za jego główną wadę. Ale można trochę taniej: do redakcji głośnik dotarł w wersji moro, która jest trochę droższa od standardowej. Jeśli wybieriecie Boomboxa w czarnej wersji kolorystycznej, to zapłacicie 1750 zł. Ostateczna nota

PODSUMOWANIE

+ świetnej jakości dźwięk • wodoszczelność • bardzo wydajna bateria • mimo gabarytów wygodny w przenoszeniu • funkcja parowania z innymi głośnikami JBL

 cena • dla niektórych
– rozmiary

OCENA
8+

Sharp PS-919

Cena: 500 zł | Dostarczył: Sharp | www.sharpconsumer.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** brak danych • **Moc muzyczna:** 130 W (brak określonego rodzaju mocy) • **Srednica przetwornika:** 1 x 4" (niskotonowy) + 2 x 2" (wysokotonowe) • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 5.0, mini-jack, USB-A • **Bateria:** 2600 mAh, do 14 h • **Inne:** wodoodporność IPX5, regulowane kolory podświetlenia, podbicie basu, ładowanie przez zasilacz sieciowy w zestawie, możliwość odtwarzania muzyki z pendrive'a lub ładowania poprzez USB, tryb True Wireless Stereo • **Wymiary:** 220 x 220 x 224 mm • **Waga zestawu:** 27 kg

Dość oryginalny głośnik skierowany raczej do młodszego użytkownika. Świadczy o tym obecność kolorowego podświetlenia, które możemy regulować lub wyłączyć. Oczywiście migające w rytm muzyki lampki będą wpływać na żywotność wbudowanej baterii – a ta, jak na gabaryty urządzenia, jednak jest co najwyżej dobra: bez wyłączonej iluminacji głośnik wytrzymał siedem i pół godziny głośnego słuchania muzyki.

Oprócz światełek mamy tu dwustopniowe podbicie basu – i warto z niego skorzystać. Przy wyłączonej tej funkcji urządzenie brzmi dość płasko. Po aktywacji jednak jest w porządku, głośnik z całą pewnością dobrze wywiązuje się ze swej roli.



■ Dużo dodatkowych bajerów i niezła jakość dźwięku



Jest odporny na zachlapania – producent chwali się zgodnością z normą IPX5. Ponadto mamy możliwość podłączenia zewnętrznego źródła dźwięku i odtwarzania muzyki przez gniazdo USB.

■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ niezła jakość dźwięku • jak na takie-
go kłosa – poręczny • funkcja podbicia
basu • dwustrefowe, k owałne
podświetlenie • fajna
cena • gniazdo USB

— dla wielu podświetlenie będzie zbędnym bajerem • bateria mogłaby być lepsza

OCENA
8+

Sonos Move

Cena: 1700 zł | Dostarczył: Sonos | www.sonos.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** brak danych • **Moc muzyczna:** brak danych • **Średnica przetwornika:** brak danych • **Sposób podłączenia:** Bluetooth, Wi-Fi • **Bateria:** 36 Wh, do 10 h • **Inne:** wodoodporność IP56, dotykowe sterowanie odzwierciedlaniem, ładowanie przez zasilacz sieciowy w zestawie lub port USB-C, sterowanie głosowe i przez aplikację (Wi-Fi), zgodność z asystentami AI Amazon i Google, Trueplay • **Wymiary:** 240 x 160 x 126 mm • **Waga zestawu:** 3 kg

■ Jak na głośnik Bluetooth – bardzo dużo dodatkowych opcji.

Głośnik Bluetooth z wyższej półki, będący częścią systemu nagłośnienia Sonos. Może pracować zarówno stacjonarnie, przy wykorzystaniu Wi-Fi, jak również mobilnie, w trybie Bluetooth. Pierwsze, co trzeba zrobić, to konfiguracja za pomocą aplikacji na komórkę – pod tym względem to ewenement i głośnik bez tego nie będzie działał. Dopiero jak przebrniemy przez proces, m.in. zakładając konto, można go złapać pod rękę i ruszyć poza dom. **Gra świetnie**, a dzięki funkcji Trueplay i pomiarowi przeprowadzanemu dzięki mikrofonowi dostosowuje automatycznie brzmienie do otoczenia. Z poziomu aplikacji mamy dostęp do korektora, podbicia basu, jak również podgląd stanu baterii. Ta ostatnia jest dość przeciętna: **prz**

głośnym słuchaniu muzyki rozładowała się w niecałe sześć i pół godziny – na jeden wieczór poza domem mimo wszystko jednak spokojnie wystarczy. Jeśli chodzi o wyposażenie dodatkowe, to jest bardzo bogato: mamy tu sterowanie za pomocą panelu dotykowego lub głosowo, jest również zgodny z asystentami AI Google'a i Amazona. ■ **Krigror**

■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra jakość dźwięku • odtwarzanie przez Bluetooth i Wi-Fi • możliwość powiązania z kontami streamingowymi • podgląd funkcji przez aplikację Sonos • świetny wygląd • sterowanie głosowe (w tym obsługa asystentów AI)

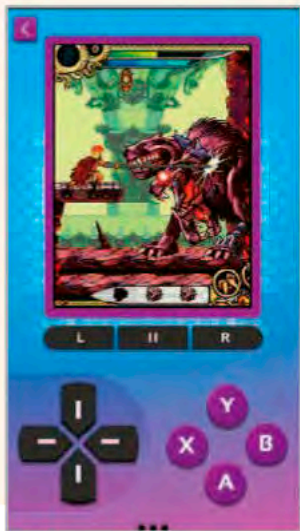
— cena • trochę kłopotliwa k...acja • przeciętna bateria

OCENA
8



Aplikacja miesiąca

Gameloft Classics: 20 Years



Z okazji 20 urodzin firma Gameloft – znany producent gier na urządzenia mobilne – wydała darmowy emulator, który pozwala pobawić się przy przeszło 30 klasykach z dawnych lat. To m.in. Diamond Rush, Zombie Infection, Modern Combat 2, N.O.V.A. 2, Motocross: Trial Extreme, Alien Quarantine i wiele innych. Dla wygody sterowania, w emulatorze zaimplementowano interfejs przypominający nieco Gameboya. To świetna okazja, by przypomnieć sobie mobilne klasyki bez opłat.

Cena: darmowa
Platformy: Android

Tajna współpraca

Sporym echem odbił się wyciek dokumentów dotyczących współpracy gigantów technologicznych takich jak Google, Microsoft czy Amazon z agencjami wojskowymi oraz organami ścigania. Publikacja Tech Inquiry ujawniła, że wymienione firmy zawarły ponad 5 tysięcy tego typu umów – dotyczyły usług związanych z chmurami obliczeniowymi czy przetwarzaniem danych. O sprawie zrobiło się głośno dwa lata temu, gdy niektórzy pracownicy Google'a rezygnowali z pracy w ramach protestu przeciw angażowaniu się firmy w opracowywanie sztucznej inteligencji dla dronów. Najnowszy raport pokazuje jednak, że jest to coraz częściej spotykana praktyka, a wielkie korporacje wcale nie są tak pokojowe, jak można wnioskować z ich oficjalnych komunikatów.

www.techinquiry.org

Telefony bez ładowarek?

Najprawdopodobniej Samsung będzie pierwszą firmą, która przestanie dołączać ładowarki do sprzedawanych smartfonów. Uzasadnienie jest proste: wielu użytkowników ma w domu urządzenia tego typu ze starszych modeli albo korzysta jedynie z ładowania indukcyjnego. Decyzja przełoży się na obniżenie ceny telefonów, zmniejszenie liczby elektrośmieci, ale też pozwoli zaprzestać średnio opłacalnej dla koncernu produkcji tych akcesoriów. Podobny krok ma rozważyć Apple. W przypadku giganta z Cupertino pojawiły się pogłoski o planach skonstruowania sprzedawanej oddzielnie, bardzo wydajnej ładowarki.

www.samsung.com



5G bez Huawei?

5G wchodzi wielkimi krokami, ale wygląda na to, że Chińczycy w wielu przypadkach będą musieli obejść się smakiem – choćby w Wielkiej Brytanii. Premier UK podpisał rozporządzenie, które całkowicie zabrania korzystania z urządzeń tej firmy. Również u nas Huawei nie ma lekko – przynajmniej w przypadku Plusa, który budowę infrastruktury zlecił szwedzkiemu Ericssonowi, tym samym podtrzymując konsekwentnie decyzję o niewykorzystywaniu sprzętu z Azji. U pozostałych operatorów wygląda to jednak inaczej: według duńskiej firmy Strand Consult Orange i T-Mobile w obsłudze sieci 4G korzystają ze sprzętu Chińczyków w 70 proc., zaś Play – w 90 proc. Jak to będzie wyglądało w przyszłości – nie do końca jeszcze wiadomo.

strandconsult.dk

www.apple.com

Naprawa iPhone'ów łatwiejsza



Walka o tzw. „prawo do naprawy” zaowocowała zmianami na rynku serwisów sprzętowych, co najbardziej dotknęło firmę... Apple. Znany z konserwatywnego podejścia gigant uprawniał do objętej gwarancją naprawy iPhone'ów około 700 niezależnych punktów naprawczych – na razie w USA. Firma uruchomiła bezpłatny program, w ramach którego oferuje szkolenia, certyfikaty, a także dostęp do zakupu specjalistycznych narzędzi i oryginalnych części. Według oficjalnych komunikatów gigant jest bardzo zadowolony z efektów i zapowiada kontynuację programu, również w Europie. Trudno jednak nie odnieść wrażenia, że jest to zadowolenie z gatunku tych gorkich i wymuszonych.

Komputery znów się sprzedają

Pandemia spowodowała spadek sprzedaży komputerów osobistych w pierwszym kwartale 2020 roku. Jednakże, według raportu Gartnera, sytuacja poprawiła się już w drugim kwartale. Przyczyna? Najpewniej coraz większy nacisk na szeroko pojmowaną pracę zdalną. Od początku kwietnia do końca czerwca sprzedano łącznie 64,8 milionów urządzeń (laptopów i pecetów), co daje wzrost o 2,8% względem początku roku. Najwięcej powodów do radości mają Acer (+23,6%) Asus (+21,4%), HP (+17,1%), a także Apple (+5,1%) oraz Lenovo (+4,2%). Z czołówek pogorszyły się za to statystyki Della (-0,3%). Sytuacja zaszkodziła głównie mniejszym producentom, maszyny firm innych niż wymienione sprzedawały się o 22,4% gorzej. Może to wynikać ze znaczącego (ok. 44%) spadku zapotrzebowania na maszyny stacjonarne. Wzrosła natomiast wyraźnie popularność laptopów.

www.gartner.com



Nowe na rynku

Genesis Xenon 800

To ultralekka myszka, bez ciężarków konstrukcja waży zaledwie 58 gramów, zaś dzięki przełącznikom Omron wytrzyma 20 mln. kliknięć. Urządzenie wyposażono w sensor PixArt MPW3389 o czułości 16 000 dpi, a także 8 programowalnych przycisków, teflonowe ślizgacze oraz podświetlenie RGB, które możemy sobie dostosować.

Cena: 229 zł
www.genesis-zone.com



Sony Xperia 1 II

Nowy flagowiec Sony to telefon wyróżniający się kinowymi proporcjami ekranu 21:9 – wyświetlacz ma przekątną 6,5 cala oraz rozdzielczość wynoszącą aż 1644x3840. Cieszyć może również obecność gniazda na karty microSD oraz fakt, że firma powróciła do portu mini-jack. Za wydajność odpowiada Snapdragon 865, mamy też potrójny aparat i wodoszczelną konstrukcję.

Cena: 5299 zł
www.sony.pl



HP S750

Nowa seria dysków SSD powszechnie kojarzonego z drukarkami producenta to nośniki w formacie 2,5" z interfejsem SATA 6 Gb/s, wyposażone w 96-warstwowe pamięci 3D NAND TLC. Dyski będą sprzedawane w wariantach 256, 512 GB i 1 TB, wydajność to 560 MB/s dla odczytu i 520 MB/s dla zapisu. Producent zapewnia trzyletnią gwarancję.

Cena: jeszcze nieznaną
www.hp.com



Creative SoundBlasterX G6

Cena: 660 zł | Dostarczył: Creative | pl.creative.com

PARAMETRY Złącze: USB • Procesor dźwięku: SB-Axx1 • DAC: 130 dB DNR, 32-bit, 384 kHz • Dyskretny wzmacniacz słuchawkowy: podwójny Xamp, impedancja wyjściowa 1 Ohm, wspierana impedancja słuchawek do 600 Ohm • Gniazda: mini-jack: 1 x wejście liniowe/mikrofon, 1 x słuchawki; TOSLINK – wejście i wyjście liniowe, micro-USB • Inne: pokrętło głośności z funkcją przycisku i podświetleniem, dwa przyciski sterujące (Scout Mode i SBX), przełącznik gain, oprogramowanie Sound Blaster Connect 2 (PC), podświetlenie RGB, Dolby Digital, Sidetone, SBX, tryby Direct i Scout Mode, GameVoice Mix (PS4), obsługa wirtualnego 5.1 i 7.1, w zestawie kabel micro-USB i mini-TOSLINK • Wymiary: 111 x 70 x 24 mm • Waga: 144 g

Zewnętrzna i szalenie uniwersalna karta dźwiękowa, która tym zadowoli graczy niezależnie od platformy. **Podłączymy ją do peceta, ale i do stacjonarnych konsol.** Tutaj konfiguracja i zakres funkcji dodatkowych jest różny zależnie od platformy (a dla XBO i Switcha – ale nie jego stacji dokującej – potrzeba dodatkowo zasilacz), ale poprawę wrażenia dźwiękowych odczuwają wszyscy. Co tu dużo mówić: **różnica w stosunku do zintegrowanych kart muzycznych jest w niektórych przypadkach wręcz niebotyczna**, co czuć zarówno w grach, jak i w muzyce.

Kartę podpinamy do peceta kablem USB, a do konsoli optycznym lub USB, zależnie od modelu i jego wersji. Do urządzenia zaś wpinamy

słuchawki z mini-jackiem. Im lepsze, tym poprawa jakości dźwięku będzie oczywiście bardziej zauważalna, choć przeskok czuć tak czy inaczej – sprawdzałem na słuchawkach z różnych półek cenowych. Tym bardziej, jak włączymy tryb SBX, czyli zestaw wirtualizacji i filtrów, który dodatkowo możemy sobie na pececie konfigurować. Super sprawa!

Mało tego – karta ma zaszytą opcję Scout Mode, którą włączamy przyciskiem z boku obudowy. To tryb, który docenią szczególnie fani sieciowych zmagani: podbija wszystkie szmery, dźwięki kroków, przeładowania broni, jednocześnie obniżając głośność mniej istotnych dźwięków tła. Dzięki temu o wiele łatwiej gra się na słuch. Dobra rzecz i co istotne



■ Świetny dźwięk dla peceta i konsoli.

– działa na wszystkich platformach. Z kolei tylko dla właścicieli PS4 producent przewidział możliwość ustawiania balansu między odgłosami z gry a czatem głosowym. To opcja dla właścicieli PS4 i PS4 Pro – Slim niestety nie ma złącza TOSLINK, które jest do tego konieczne.

To bez wątpienia świetny sprzęt. Po dwóch tygodniach zabawy trudno mi wskazać poważniejsze minusy. No, może poza ceną – dla wielu osób

perspektywa wydania ponad sześciuset złotych na dźwięk może wydawać się abstrakcją. ■ Krigore

PODSUMOWANIE

■ Świetna jakość dźwięku • dla peceta i konsol • dużo opcji dodatkowych w oprogramowaniu • GameVoice Mix dla PS4 • tryb Scout • fajny wygląd

■ Mimo wszystko to jednak ponad sześć stówek • GameVoice Mix wymaga złącza optycznego – a więc nie działa z PS4 Slim



HyperX Alloy Elite 2

Cena: 660 zł | Dostarczył: HyperX | hyperxgaming.com

PARAMETRY • Dodatkowe klawisze: cztery multimedialne, jasność, profile, Game Mode • Programowalne klawisze: wszystkie • Długość kabla: 180 cm • Sposób podłączenia: USB • Podstawa pod nadgarstki: brak • NKRO: pełne • Inne: wyłączalne i indywidualne podświetlenie RGB klawiszy, przełączniki Red, oprogramowanie Ngeniuty, rozbudowane makra, port USB, nakładki typu pudding • Wymiary: 444 x 174 x 37,4 mm • Waga: 1,53 kg

Kawał solidnej klawiatury! Waży półtora kilograma, gdyż **wierzchnia część korpusu została wycięta ze stali**. Pomalowana na czarno, z białym logo producenta i biegnącym nad klawiszami paskiem RGB prezentuje się naprawdę zacie.

Za pracę klawiszy odpowiadają czerwone przełączniki o skoku 3,8 mm, punkcie aktywacji 1,8 mm i nacisku 45 g. To liniowe i szybkie przełączniki o lekko obniżonym profilu – **fajnie sprawdzają się w graniu, ale klawiatura jest też wygodna w codziennej pracy**.

Sporo w tym zasługi dobrze wyprofilowanych nakładek typu „pudding”. Zostały wykonane z dwóch rodzajów plastiku: u dołu mamy matową, przesuwną biel, której też użyto do oznaczania klawiszy, u góry zaś bardziej tradycyjną czerń. Przekłada się to na bardzo dobrze wyglądające

podświetlenie: nakładki w przyjemny dla oka sposób rozpraszają światło, przez co klawiatura prezentuje się wyjątkowo atrakcyjnie. Same klawisze też dobrze wyprofilowano: przerwy między nimi są optymalne nawet dla osób z bardzo dużymi paluchami.

Jest też software, w którym możemy dostosować iluminację, wybierając jeden z dostępnych schematów lub konfigurując każdy przycisk z osobna. Jest nawet opcja zmiany kąta nachylenia animacji podświetlenia – co jest dość unikatowe. Jeśli chodzi o makra, możemy je przypisywać do dowolnego klawisza, a mogą być one naprawdę długie.

Oprogramowanie pozwala zapisywać przerwy między kolejnymi akcjami, wciśnięcia klawiszy jednocześnie, a także kliknięcia myszą. Szko-

da tylko, że zabrakło dodatkowych przycisków na makra, żeby wszystkie te karkołomne kombinacje obsadzić niezależnie od reszty.

To świetny sprzęt. Brak podstawki pod nadgarstki jakoś specjalnie nie przeszkadza (klawiatura nie jest bardzo wysoka), a blok klawiszy multimedialnych z świetnie pracującą rolką umiła pracę. Ogółem to jedna z najprzyjemniejszych klawiatur, jakie ostatnio miałem na biurku – szkoda tylko, że na razie jest dość droga. No ale jak cena spadnie, to będzie to jeden z najciekawszych sprzętów tego typu – fani marki mogą kupować w ciemno. ■ Krigore



■ Klawiatura, której niewiele brakuje do ideału.

PODSUMOWANIE

■ Mocna, stalowa konstrukcja • ciekawie wyglądające i czytelne nakładki na klawisze • estetyczny wygląd • wygodna • za sprawą przełączników Red fajnie się gra • port USB • klawisze multimedialne i rolka

■ Droga • brak podstawki pod nadgarstki • brak dodatkowych klawiszy na makra



Intel Core i5-10400

Cena: 860 zł | Dostarczył: Intel | www.intel.com

PARAMETRY • Podstawka: LGA 1200 • Taktowanie standardowe: 2,9 GHz • Maksymalne taktowanie (tryb Turbo): 4,3 GHz • Liczba rdzeni/wątków: 6/12 • Obsługa pamięci: DDR4 128 GB (maks. tryb dwukanałowy) • Wbudowana karta graficzna: Intel HD 630 • Zużycie energii (TDP): 65 W

Wrzaz z mocniejszymi układami, które mają możliwość podkręcania, Intel w ramach ostatniej, testowanej w poprzednim numerze CD-Action, serii procesorów wypuścił również chipy nieco tańsze – a Core i5-10400 jest zdecydowanie jednym z ciekawszych. To konstrukcja wyposażona w 6 rdzeni i 12 wątków: naciski AMD sprawiły, że hyperthreading, czyli wielowątkowość, pojawił się w całej rozpiętości oferty niebieskich. Z korzyścią dla użytkownika, rzecz jasna. **To układ, który konkuruje bezpo-**

średnio z Ryzenem 5 3600X i, jak można się spodziewać, w grach jest górną. Tym razem różnice nie są jednak tak spektakularne, jak w przypadku topowych układów. RDR2 jest o cztery klatki szybszy (54 do 50 kl./s), Metro Exodus to różnica jednej klatki (59 do 58 kl./s), World of Tanks to 226 do 222 kl./s, wyżej jest również w przypadku Far Cry 5 (123 do 109 kl./s) i AC: Odyssey (81 do 75 kl./s). Ciekawostką jest, że procesor AMD wygrywa z kolei w CS:GO i Wiedźminie 3 (odpowiednio 479 do 467 oraz 145 do

144 kl./s). Najpewniej jest to związane z niższym zegarem bazowym w i5-10400, który wynosi tu ledwie 2,9 GHz – a więc zdecydowanie mniej od wspomnianego Ryzena 5, który standardowo pracuje z częstotliwością 3,8 GHz, ale i również mocniejszego 10600K o taktowaniu 4,1 GHz. Innymi słowy – czuć oszczędności. Również w kwestii wydajności w programach użytkowych. Jedynie PCMark 10 i 3DMark Time Spy pokazują, że Intel jest szybszy – jednak w rzeczywistych zastosowaniach (7-Zip, Blender, Handbrake) to AMD jest wyżej. Wyniki te pokazują, że kupując i5-10400, należy mieć na uwadze jego zastosowanie. **Jeśli tylko gramy – testowany tu Intel będzie fajnym wyborem.** Bardziej uniwersalny zestaw powinien mieć jednak na pokładzie układ AMD.

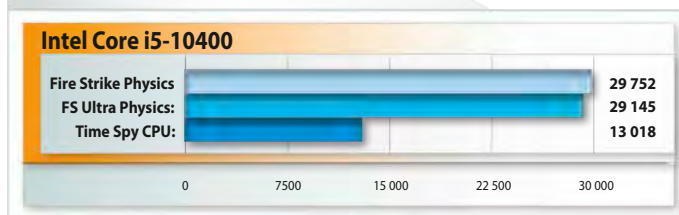
■ Średnia półka do grania.



Koszty platformy są w tym wypadku pomijalne: niby Ryzen 5 3600X jest droższy o niecałe 100 zł, ale cena w zasadzie się równoważy, gdy popatrzymy na płyty główne, które dla „niebieskich” wciąż są droższe i najtańsza pod nowego Intela kosztuje 340 zł.

■ Krigore

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



PODSUMOWANIE

■ stosunkowo tani model i5 • 6 rdzeni i 12 wątków • dobra wydajność w grach

■ ...ale w programach już ustępuje nieco droższemu modelowi AMD • zablokowany mnożnik • wyższe zużycie energii niż w przypadku Ryzena 5 3600X

OCENA
8

Razer Blade 15 Advanced Edition

Cena: 12 600 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com

PARAMETRY • Procesor: Intel Core i7-10875H, 8 x 2,3 GHz (Turbo do 5,1 GHz) • Gra: GeForce RTX 2070 Super Max-Q 8 GB GDDR6, Intel UHD • Ekran: TN, 15,6 cala, 1920 x 1080, 300 Hz matowy • Pamięć: 16 GB RAM DDR4-2933 (do 32 GB), SSD 512 GB (do 4 TB) • Komunikacja: 2 x USB 3.2 gen 2, 1 x USB-C 3.2 gen 2, USB-C Thunderbolt 3, HDMI, WiFi ax, Bluetooth 5.1, mini-jack 2 w 1 • Napęd optyczny: brak • Bateria: 80 Wh, niewymienna • Inne: optyczna klawiatura indywidualnie podświetlana RGB, kamera 720p Windows Hello, czytnik kart SD, oprogramowanie Razer Synapse • Wymiary: 355 x 235 x 17,8 mm • Waga: 2,14 kg

Producent w materiałach reklamowych chwali się, że to najmniejszy gamingowy laptop. I co w tym jest: niecałe 18 mm grubości robi wrażenie, co przy pozostałych, typowych dla piętnastocalowego sprzętu wymiarach sprawia, że Blade 15 po prostu nie wygląda na maszynę zdolną uciągnąć Metro: Exodus. A tak właśnie jest – z detalami Extreme gra śmiga ze średnią wydajnością 31 kl./s – choć oczywiście lepiej zejść niżej i zyskać więcej klatek. AC: Odyssey z kolei na wysokich detalach osiąga 64 kl./s.

Słowem: to bardzo wydajny sprzęt. Wewnątrz znajdziemy ośmiowątkowy i szesnastordzeniowy Core i7-10875H o TDP 45 W sparowany z kartą GeForce RTX 2070 Super Max-Q, nic zatem dziwnego, że wszystko śmiga. Tyle że sprzęt się grzeje – co nie jest jakąś wielką niespodzianką, zważywszy na smukłą, aluminiową obudowę. (Najbardziej nagrzewa się górna część sprzętu, blisko zawiasów). Tragedii jednak nie ma: po prostu czujemy, że jest ciepło i jak się człowiek przyzwyczai, że to można bez skrępowania

oddać się elektronicznej rozrywce. Tym bardziej, że mamy tu świetny i sprzyjający bezkompromisowej zabawie ekran.

Testowana przez nas wersja Advanced Edition została wyposażona w wyświetlacz odświeżający się z częstotliwością... 300 Hz. To więcej, niż widziałem w jakimkolwiek monitorze na moim biurku, a potencjał takiej maszyny z całą pewnością wykorzystają choćby fani CS:GO (wysokie detale to średnio 210 kl./s wydajności). Gra się świetnie! W mniej wymagających tytułach obraz jest superpłynny i nie pozostawia złudzeń, że mamy do czynienia ze sprzętem z najwyższej półki. Podczas zabawy jednak nie ma co oddalać się zbyt daleko od gniazdka: o ile filmy pooglądamy przez ok. 7 godzin, o tyle już przeglądanie sieci to maksimum 5 godzin, a granie z maksymalną wydajnością – 1:10 h.

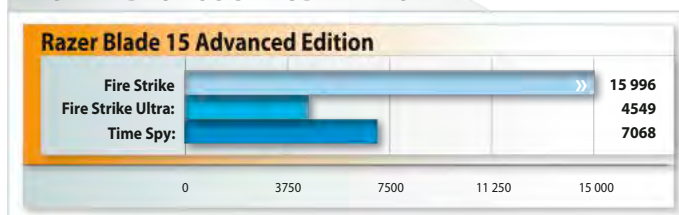


■ Bezkompromisowa forma i świetna wydajność.

Za to wszystko przyjdzie zapłacić, bagatela, 12 600 zł. To, mówiąc ogólnie, cena zaporowa dla normalnego użytkownika i wyższa o ok. 2000 zł niż w przypadku konkurencji, choćby MSI GE66 Raider z tymi samymi głównymi podzespołami i ekranem 240 Hz. W zamian dostajemy jednak sprzęt, który **jak na gamingową bestię wygląda dość niepozornie, a jednocześnie zachwyca mocą.**

■ Krigore

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



PODSUMOWANIE

■ wyjątkowe jak na gamingowego laptopa gabaryty • świetny, a zarazem stylowy wygląd • bardzo wysoka wydajność • ekran 300 Hz! • przyjemna klawiatura z indywidualnym podświetleniem • dobrej jakości dźwięk i obraz

■ grzeje się • tylko jedno złącze M.2 na dysk • cena! • szybko łapie brud z paluchów

OCENA
7

MAGAZYN PRAWDZIWYCH MIŁOŚNIKÓW MOTORYZACJI

UŻYWANE AUTA KLASY ŚREDNIEJ 9 modeli • Sytuacja rynkowa • Usterkowosc • Ceny

Ford Mondeo • Hyundai i40 • Kia Cerato • Mazda 6 • Opel Insignia • Peugeot 508 • Renault Talisman • Skoda Superb • Volkswagen Passat

6.99 zł

Auto **moto**

PIERWSZE ZDJĘCIA
Nowy VW Tiguan
1 linia kompaktowe SUV-y

BMW X1
Hyundai Tucson

64 piwa bezalkoholowe

**WIELKI TEST
PIW DLA
KIEROWCÓW**

Ranking 2020
Ocenia Tomasz Kopyra
najpopularniejszy ekspert
branży piwowarskiej w Polsce

Sprawdzamy
jasne lagery • piwa ciemne •
specjalne • radiery •
owocowe • APA/PA

**Ranking
ładowności**
• Rzeczywista ładowność
• Ciężarowe rzeczy w przyczepie
• Kiedy kolumna & nie wytrzyma

Porównanie
Nowe Audi A3 kontra
BMW serii 1 • Mercedes klasy A • VW Golf

Pomiary testowe 339 modeli

**CZY I KIEDY
OBAWIĆ SIĘ
DUŻYCH
PRZEBIEGÓW?**
570 797 km
» Usterki typowe dla
różnych przebiegów
» Skutki usterek
i koszty napraw

Auto

moto

Miesięcznik motoryzacyjny numer 1 w Polsce

NOWOŚCI • TESTY • PORÓWNIANIA • PORADY • AUTA UŻYWANE
FASCYNACJE • PODRÓŻE • KLASYKI • YOUNGTIMERY

ACTION REDACTION

No i nie zawiedliście mnie, tzn. jest tak, jak myślałem – po fali listów, które chlusnęły gdy poszedł news, że CDA się zamyka, znów został ich anemiczny ciurkający strumyczek... Cóż, dzięki i za to, dziękuję tym, którym się chciało. Zapraszam do lektury.

KUCHNIA REDAKCYJNA

 **Czytam Was od 2 lat, w których zawsze mogłem liczyć na jakiś tekst, w którym czuć było zaangażowanie i pasję. (...) Chciałbym też przedstawić kilka moich propozycji, które według mnie wyszłyby CDA na lepsze:**

Po pierwsze: więcej Publicystyki. Ten temat już się w AR pojawiał, ale na serio te teksty w Publicystyce trzymają wysoki poziom i od jakiegoś czasu od nich zaczynam lekturę CDA.

Chętnie, choć wbrew pozorom nie jest to proste – dobrych autorów ze świecą szukać... Ale jak wiada, staramy się.

Po drugie: więcej Publicystyki nie oznacza że Recenzji ma być 30% (czego niektórzy poprzednicy się domagali). Recenzje to według mnie ważna część CDA i nie można jej zupełnie ignorować (no bo skąd dowiem się jaka gra jest warta zakupu a jaką mogę sobie odpuścić? Oczywiście mogę znaleźć to na internecie, ale gdy kupuję magazyn o grach, to nie po to, aby wyszukiwać recenzje gier na internecie).

No, 30% recenzji raczej nam nie grozi, bez obaw.

MrJedi: Phi! Mamy rok 2020! Epidemii i protesty uliczne! Niestraszne mi 30% recenzji.

9kier: Wiadomo, najlepiej poszerzyć publicystykę, ale tak, żeby znikąd nie uszczknąć.

Do tego poprawić papier, dodać stron i obniżyć cenę, wiem, wiem...

Po trzecie: może dałoby się załatwić trochę więcej sprzętu do Sprzętu? To bardzo przydatne miejsce, w którym mogę dowiedzieć się nieco więcej o sprzęcie i np. zdecydować, która myszka będzie dla mnie lepsza.

9kier: Ototo! Tylko nie zabierać stron z innych działów!

Nie sprzęt jest istotny, a ludzie którzy go testują. Patrz tekst o Publicystyce – dobry sprzętowiec to rzadkość, a testy są pracochłonne, więc bez rady-

kalnej rozbudowy naszej kadry nawet pociąg pełen sprzętu do testów nic nie da...

MrJedi: Poniał żaluję?

Po czwarte(to bardziej prosba): może dałoby się jakoś „sprowadzić” Papkina, aby znów pisał do CDA? Jego teksty wyróżniały się wśród innych i były miłą nowością wśród innych tekstów. Ja wiem, że to nie wasza decyzja, ale samego redaktora oraz wydawnictwa, ale może ten wzmianka coś zmieni.

A co to jest wzmianka? **TA** wzmianka. To tak na marginesie (w wyciętym fragmencie autor twierdził, że znacznie poprawił swój polonistyczny skill po lekturze CDA, więc musimy dbać o jego dalszy rozwój). Poza tym z naszej strony nie ma żadnych przeciwwskazań względem powrotu tekstów Papkę na te łamy, a i zmiana wydawcy w tym raczej pomoże, bo oględnie mówiąc poprzedniego Papkin z różnych przyczyn nie za bardzo lubił na koniec...



Przy okazji, że piszę tego maila, chciałem zadać kilka nurtujących mnie pytań:

Czy Wy, jako redakcja macie jakiś wpływ na to, jakie pełniaki pojawiają się na zdrapce?

Tak, ale na pewno dużo mniejszy, niż wam się wydaje. Generalnie to nie jest tak, że dzwoniemy do np. Bethesda i mówimy „chcemy kupić wasze gry (tu machamy grubym plikiem euro), pokażcie, co tam macie, tylko szybko bo się rozmyślam”. To raczej my pukamy do bram, pytając, czy może abyście jakieś gry na sprzedaż do pisma, bo my chętnie kupimy, jakby co...

Czy kiedyś (czyli jakieś 20 lat temu) było więcej redaktorów czy mniej?

Dotykasz bardzo bolesnego tematu. Zapytaj może „a czy 20 lat temu byliście młodszy, czy starsi niż dzisiaj”?

Jak odbywa się pozyskiwanie sprzętu do recenzji? Czy Wielkie Firmy wysyłają do Was paczkę z myszką i dopiskiem „Do recenzji” czy może Wy piszecie do nich list typu „no, może byśmy zre-cenzowali to i to”?

I tak, i tak. A czasem i tak „ej, kupiłem sobie właśnie [tu nazwa nowego modelu czegoś fajnego], jak chcecie, to zrobię test do pisma”. A czasem jakiś PR-owiec pyta „nasza firma wypuściła właśnie [tu nazwa nowego modelu jakiegoś sprzętu], chcecie do recenzji”? Odpowiadam przy okazji na niezapytane pytanie – sprzęt przysyłany do testów zwykle jest „do zwrotu” (szczególnie ten droższy). Czasem jakieś drobne gadżety zostają w redakcji i trafiają do potrzebujących redaktorów (myszka dla przykładu), i owszem.

MrJedi: No i po takiej informacji zaraz, tradycyjnie, usłyszysz krzyki, że to łapówkarstwo, że spisek, że się nie dzielimy. Hej, a dlaczego ja nic nie dostałem?!

(to pytanie jest do 9kier) Jaka jest Twoja ulubiona postać w LoL-u?

9kier: Jest ich całe zatrzęsienie i chyba szybciej będzie, jeśli powiem, kogo najbardziej nie lubię. Garena, bo jest idiotą. ;)

Dzięki za odpowiedzi i ogólnie za to, że jesteście.

Mikorz

NIE PŁACZ, EWK

 **Informacja o Waszym końcu początkowo wywołała u mnie szok i niedowierzanie. Jak to? Największe, czasopismo o grach, ten „Dreadnought” prasy gamingowej, stały i niezmienny element mojej rzeczywistości?**

Znasz losy Titanica? A słyszałeś o superpancerniku Yamato?

9kier: Ostatnio coraz bardziej fascynuje mnie destrukcja jako nieunikniony rezultat tworzenia. Historia to setki przykładów budowania i rujnowania bądź rozkładu konstrukcji architektonicznych, idei, systemów, a człowiek – jako istota biologiczna, która rodzi się i umiera – jest najlepszym przykładem tego, że im coś dłużej żyje, tym coraz bliżej jest śmierci. Dlaczego z CDA miałyby być inaczej?

Wydawało się to niemożliwe. Ale potem spojrzałem na siebie i swoich znajomych i naszała mnie pewna nader nieprzyjemna konstatacja. Wychowaliście, kształtowaliście, byliście i jesteście głosem pokolenia graczy. Pokolenia, które pamięta czasy sprzed YouTube'a i influencerów. I którego przedstawiciele, chociaż mierząc według ogólnie przyjętych kryteriów bardzo często osiągnęły sukces, to jednak przegrywają starcie z codziennością. Bo czy to skupiając wszystkie siły na „projekcie dziecko”, czy wspinając się jak Simy po drabinkach kariery, goniąc za workami simoleonów na szybsze auto, ratę kredytu, albo all inclusive w jakimś Diabło gorącym kurorcie pomalą porzucamy swoje pasje, stając się tym, czym dziesięć lat temu zarzekaliśmy się, że nigdy nie będziemy.

„Nigdy nie będę jak mój stary”... – co, nie?

MrJedi: Mów za siebie, ja nie jestem. :)

Ale już Perfect śpiewał że 40 lat temu „Patrz, poeci śliczni prawdy sens roztrwonili w grach (...) Telewizor, meble, mały fiat, oto marzeń szczyt. Hej prorocy moi z gniewnych lat, obrastacie w tłuszcz. Już was w swoje szpony dopadł szmal. Zdrada płynie z ust”. Poza małym fiatem to wszystko w sumie nawet pasuje, co nie? Kto wtedy myślał, że oni śpiewają o nas, młodych i gniewnych?

Zdradziliśmy swoje ideały, zdradziliśmy siebie i poniekąd zdradziliśmy Was. Dawniej pochłaniane łapczywie w 3-4 dni, dzisiaj nieotwarte numery CDA sprzed kilku-kilkunastu miesięcy zbierają kurz na regale. Jako nastolatek pukałem się w czoło czytając w AR filipiki Smugglera przeciwko piractwu, „bo przecież gdybym kupował same oryginały, w życiu nie byłoby mnie stać na ogrywanie tych wszystkich gier”, zwłaszcza mając rodziców świecie przekonanych, że gry to jedna wielka strata czasu. Nie mieli racji. Koordynacja oko-ręka wyćwiczona w shooterach, szybkie podejmowanie decyzji i strategiczne myślenie z RTS-ów, erpegowe pragnienie maksowania własnych skilli, również w realu, ciekawość świata, pewna naturalna łatwość obsługi wszelakich urządzeń komputerowych – to wszystko zawdzięczam pasji do gier i wszystkie te „perki” przydają mi się na co dzień w pracy. :)

Kim ty jesteś, operatorem drona? A może pracujesz w CDA? :P

MrJedi: Obserwujemy cię. P_P

Nie wspominając o bezboleśnie nabytej znajomości angielskiego, wszak w tamtych czasach (nie wiem już jak teraz), „piraty” nie były lokalizowane, a nawet jeśli były, to lepiej byłoby, jakby nie były. Do dzisiaj uśmiecham się pod wąsem na

wspomnienie, jak w tutorialu AoE2 pewien dżentelmen z silnie zabużańskim akcentem informował, że „żeby tworzyć unity, muszą zbierać resursy”, „każda unita może maszerować i walczyć”, a „chłop to unita, która służy do zbierania resursy”.

Chłop w okolicach Buga jak najbardziej ma prawo być unitą. Choć są też katolicy i protestanci, a może nawet i ateści, co się czepiasz wyznania!

MrJedi: A nie chodziło czasem o ursusy? Takie stworzenia z ABSami i łapami jak bochny maślanych rogalików?

9kier: A potem ile razy się człowiek zdziwił, że wymawiał coś źle przez tyle czasu, bo poznał słowo w jakiejś przygodówce bez voice actingu...

O matko, nawet nie mów. Ja się od 1986, gdy grałem na Specu w Hobbita ze słownikiem, do dziś się z tym zmagam!

W każdym razie ów nastolatek, który kiedyś pół roku ciułał pieniądze z kieszonkowego by kupić oryginalne BG2 i potem przejść je kilka razy, testując różne rozwiązania questów i różne kompozycje drużyny, grający głównie w „piraty”, dzisiaj zarabiając lepiej niż 97% społeczeństwa

O, to na pewno pracujesz w CDA. (Tu słychać gorzki rehot, ale nie wiem czy, chyba mój, choć nie jestem pewien).

i mając setki gier w bibliotekach na Steamie i GOG-u, ludzie się że kiedyś będzie miał czas, by ograć 20% z tego, co pokupował. Fakt, część z tych gier już kiedyś „miał”, ale często były to okrojone, zubożone, zbugowane wersje, które nie oddawały sprawiedliwości ich twórcom. Kończąc ten myślotok, myślę, że ja i pewnie wielu mnie podobnych jestem Wam winien przeprosiny, nawet mając świadomość, że nasza zdrada nie była jedynym elementem smutnej układanki. Kiedy piszę te słowa, wciąż nie znam finału tego splotu zdarzeń i mam nadzieję, że będziecie obecni, gdy będę wprowadzać swojego syna w świat elektronicznej rozrywki.

Slarti Bartfast

On na pewno nie będzie takim oportunistą jak ty!

MrJedi: Głowa do góry, w sumie jedyna pewna w życiu rzecz, to zmiany. Gdy się już z tą myślą pogodzić, to dalej turlasz się już z góry, aż na same dno. :P

LIST PIERWSZY I OSTATNI?

Witaj droga Redakcjo Cd-Action, witajcie Czytelnicy! Zawsze tak chciałem zacząć list do Was i zawsze długo zajmowało mi zabranie się do pisania do Was, nie wiem czemu powtarzałem sobie „Al! Następnym razem napiszę.” „Jutro na bank to zrobić.” „Nie no chwila, licencjat teraz ważniejszy.” „Za miesiąc.”

9kier: Przecież pisanie licencjatu to najlepszy moment, żeby połatwiać wszystkie zaległe sprawy!

i tak dalej, i tak dalej, aż tu nagle przyszedł rok 2020, a każdy wie, jak ten rok popsuł wszystkim plany. I teraz siedzę tak, pisząc te słowa, zastanawiając się „Dlaczego właśnie teraz?” No dlaczego właśnie teraz?! Nie powiem, jest mi cholernie wstyd, że nie napisałem do Was wcześniej. Jesteście ze mną od grudnia 2008 roku (...) Wcześniej moje oczy przykuwał głównie magazyn Click! oraz Komputer Świat Gry i inne pomniejsze. Bardzo przeżyłem likwidację Click!-a, jak żadne inne później, aż do tego feralnego dnia, kiedy nadeszła od Was informacja o wypowiedzeniach i teraz ta świadomość, że numer 310 będzie tym ostatnim(a może nie?).

Wygłąda na to, że jednak nie.



MrJedi: Potwierdzam zdecydowanym „być może”.

W pewnych momentach mojego życia byliście dla mnie ucieczką od rzeczywistości bardziej niż gry, działaliście tak, jak muzyka zespołu U2 działała na ludzi (mimo, że bardziej cenię sobie Iron Maiden, ale to porównanie nie jest pozbawione sensu). Tak jak wielu Waszych wiernych czytelników, jak i ja uważamy Was za doskonałych towarzyszy w tej trudnej wędrówce zwanej „życiem” i będziemy wspominać zarówno te dobre, jak i złe momenty. Każdy kolejny numer Cd-A był dla mnie wyznacznikiem czasu, albo do końca roku szkolnego, do świąt, do ferii, do obrony licencjatu, albo do mojej pierwszej dorównującej pracy zarobkowej. Zajęliście szczególne miejsce w moim sercu i już pozostaniecie tam do końca. Teraz wiem, jak naprawdę musiał czuć się Samwise Gamgee kiedy, żegnał się z Frodo i Gandalfem na Szarej Przystani. „Nie powiem „Nie płaczcie”. Nie wszystkie łzy bowiem są złe” i ma rację. Ja nie napiszę „Żegnajcie” lecz „Do zobaczenia!” Do zobaczenia drodzy Przyjaciele! W innym miejscu, w innym czasie, ale się spotkamy! Jestem tego pewien!

Mateusz97

Hm, mówisz o tym miejscu, gdzie się rejestruje bezrobotnych?

MrJedi: O cześć! Ty też w kolejce po darmową zupkę? Z wkładką czy bez?

Odpyskowy... odpisywali
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci otrzymać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

KLUCZ
AKTYWACYJNY
gry pobierzesz
ze strony
kody.cdaction.pl

Po tańcu śmierci...

...ruszamy głową.

APOCALIPSIS HARRY AT THE END OF THE WORLD

Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Apocalipsis: Harry at the End of the World w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 21 września 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

PEŁNA WERSJA GRY PL

MACHINARIUM • PRZYGODÓWKA • DÜRER



▶ PRODUCENT: PUNCH PUNK GAMES

▶ MULTI: BRAK

▶ PC: WIN 7/8/10 64-BIT, INTEL CORE 2 DUO 2.66 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE 8600GT/RADEON HD 3850/INTEL HD 4400

Twórcy reklamują Apocalipsis jako grę przygodową w stylu Machinarium czy Samorosta. Tym, co produkcję warszawskiego Punch Punk Games wyróżnia już na pierwszy rzut oka, jest jednak grafika. Twórcy inspirowali się pracami XVI-wiecznego niemieckiego artysty Albrechta Dürera, a całość jest stylizowana na średniowieczne ryciny, garściami czerpiące z nurtu danse macabre. Paleta barw utrzymana w odcieniach brązu i szarości nie jest przypadkowa, bo w Apocalipsis nie czeka lekka i optymistyczna historia. W grze wcielamy się w Harry'ego, którego ukochana Zula została oskarżona o czary i poddana

próbie wody. Innymi słowy, próbowano ją utopić. Skutecznie, z czym główny bohater nie może się pogodzić. Wyrusza więc na ratunek dziewczynie – wprost do świata zmarłych. Apocalipsis to dość tradycyjna przygodówka w 2D, która zabiera gracza w podróż przez coraz bardziej odrealnione, będące łamigłówkami, plansze. I tak aż do enigmatycznego, pozostawiającego pole do interpretacji, finału. Całość została okraszona głosem nietypowego narratora – Adama „Nergala” Darskiego, który odpowiada również za nastrojową muzykę, będącą tłem dla straceńczej misji Harry'ego.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje



www.cdaction.pl

09/2020 (311)

MAGAZYN PRZYGOTOWAŁA REDAKCJA TECH

ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny Tech: Adam Chabiński

Zastępca redaktora naczelnego Tech: Michał Kuszewski

Redaktor prowadzący CD-ACTION: Michał Kuszewski

Zespół redakcyjny: Grzegorz Karaś, Paula Jeziorska, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa

Stali współpracownicy: Dawid Biel, Dawid Bojarski, Rafał Fluderski, Krzysztof Freudenberger, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Tomasz Lubczyński, Paweł Musiałowski, Joanna Pamięta-Borkowska, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Witold Tłuchowski

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

Opracowanie graficzne: Beata Haratym, Roman Nowacki

Reklamacje:

Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203

e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Sekretariat:

tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11

ul. Antoniego Słonimskiego 1a

50-304 Wrocław

Prenumerata: tel. 67 210 86 05

Biurowie reklam: Beata Bartczak, tel. 692 440 131

Michał Lisowski, tel. 600 488 710

Adresy e-mailowe pracowników biura reklam:

imie.nazwisko@bauer.pl

https://bauer.pl/reklama/



MEDIA GROUP

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes zarządu: Tomasz Namysł

Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski

Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika

Krokiewicz, Marek Lasota

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Rafał Kordus

Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko

Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwiczak

Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka

Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o., Sp.k.

Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.





Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Jeśli będziecie narzekać, że współczesne gry są za drogie, wspomnijcie kartridż z grą Super Mario Bros. z 1985. Nierozpakowany egzemplarz poszedł właśnie za 114 000 dolarów. W lutym ta gra kosztowała tylko 110 tysięcy, więc straciliście okazję do niezłego zarobku. PS Wychodzi na to, że ludzie chcą tak naprawdę kolekcjonować pudełka na kartridże, bo rozpakowanie gry radykalnie obniża jej wartość.

„Jestem oficjalnie najgłupszą lub najbardziej pechową osobą świata” – użala się pewien posiadacz peceta. Skąd ta niska samoocena? „Grałem dziś cały dzień na pececie i mój kontroler był wciąż połączony z PS4, kupując w kółko abonament PS+”. W efekcie wydał 1000 dolarów i może sobie grać na PS4 w sieci aż do 2031. Proponujemy, aby zmienić obywatelstwo na polskie. Raz, że wtedy będzie miał na koncie dużo mniejsze kwoty, albo i debet, co uniemożliwi mu takie pomyłki. Dwa, że my będziemy mieli wtedy fajną puentę: „mądry Polak po szkodzi”. Poza tym i tak nie ma szansy na tytuł „najgłupszego” bo ten tytuł otrzymają zbiorczo wspierający Star Citizen, gdy tylko budżet gry osiągnie pół miliarda dolarów, czyli pewnie dość szybko.

Nieco niepokojące informacje dobiegają ze strony twórców Cyberpunka 2077, który ostatnio okrawany jest z kolejnych, zapowiadanych w zwiastunach, elementów rozgrywki. Nie będzie biegania po ścianach, nie zobaczymy widoków z okien metra, nie będzie personalizacji pojazdów i głosu bohatera etc. To niby drobiazgi ale pytanie brzmi: jak wiele jeszcze wytną z gry, by zdążyć na ten finalny ponoć termin premiery w listopadzie?

Internauta o ksywie Script-Kid stworzył, kosztem ok. 600 dolarów (wliczając w to opłatę dla Google’a za pozycjonowanie), hack do CS:GO, który udostępnił za darmo wszystkim chętnym. Okazało się jednak, że była to pułapka na czterów, bo jego instalacja na rozmaite, zwykle wredne, sposoby utrudnia potem oszustom rozgrywkę. Jak do tej pory, sądząc ze statystyk pobrań, powody do narzekań ma ok. 1000 cwaniaczków, z czego aż 1/3 marudzi po polsku... Cóż, „śmierć frajerom!” i „za darmo, to bierz!” nie zawsze się opłaca. „Bug, wallhack, wypadź!”

Podobno trwają prace nad tym, by zastąpić źle się obecnie kojarzące słowa wykorzystywane w terminologii informatycznej i programistycznej, takie jak „master” i „slave”. Serio, serio. Jedną z propozycji jest „primary” (główny) i „replica” (kopia). A teraz muszę się odreagować, idę poczytać moją ulubioną książkę, czyli „Główny i Małgorzata” Bułhakowa, a potem chwilkę postrzelam sobie Primary Chiefem w najnowszym Halo.

Microsoft ujawnił, że w Xbox Game Pass wkrótce znajdzie się m.in. Fallout 76. Kiepsko się znany na marketingu, ale dotąd wydawało nam się, że takie zapowiedzi winny służyć zachęcaniu do skorzystania z ich usługi, a nie odstraszeniu chętnych.

Samsung wprowadził ciekawą innowację w swoich flagowych smartfonach Galaxy – wprawdzie płacisz za telefon z 4-5 tysięcy złotych, ale za to dostajesz od producenta reklamy gratis. Tzn. pojawiają się one w domyślnie zainstalowanych aplikacjach Samsunga. I w żaden sposób nie można się ich pozbyć! Wiecie jak to się nazywa?

Zwiad, tzn. sprawdzenie ile konsumenci są jeszcze w stanie przełknąć.

Microsoft zdementował pogłoski, że nowe konta na Twitterze (Fable i Perfect Dark) to (pośrednia) zapowiedź nowych odsłon tych gier. Szef marketingu oświadczył, że to tylko zwykła procedura służąca zabezpieczeniu marek. „Przepraszamy, że rozbudziliśmy w was nadzieję” – podsumował. Nie ma za co przepraszać, bo jeśli idzie o gry Microsoftu, to już dawno porzuciliśmy wszelką nadzieję.

Specjaliści ostrzegają – nie używaj TikToka, bowiem wszystko wskazuje że może on uzyskać dostęp do ogromnej ilości danych bez wiedzy użytkownika, odczytywać zawartość schowka itd. Zgroza, coż to Chiny wyspiegują od twerkujących nastolatek... No ale Google i Echelon widać nie lubią konkurencji. Ja założyłbym tam konto tylko po to, by wyobrazić sobie tę totalnie zdegrustowaną minę Chińczyka, który zagląda w historię mojej przeglądarki i przegląda moje pliki. Tego już nigdy nie odzobaczy. I dobrze mu tak!

Oto jedno zdanko, które może wpędzić graczy w depresję: „Według analityków w tym roku aż 74% przychodów branży będzie pochodziło z mikropłatności. (Sprze-

daż pełnych wersji gier zapewni tylko 21%).” A w 2023 to będzie już 77%. Bo po co robić gry, skoro można ciągnąć kasę z już wydanego produktu? A teraz powiedzcie, co wiecie o GTA VI? No właśnie, nic. Już wiecie czemu? PS A dla mnie, „mikrotransakcje” to tylko kupowanie starych, dobrych gier za grosze.

Pecetowców wkurzyła informacja, że FIFA 21 na pecety będzie wersją z PS4 i Xboxa One, a nie z konsol następnej generacji. Czyli: prawie to samo co rok temu, z prawie taką samą grafiką. Nie rozumiem ich irytacji, przecież w wypadku tej gry to coroczny standard.

Odtwarzacze Blu-ray i zestawy kina domowego Samsunga (nie wszystkie modele, ale sporo) gremialnie przestają działać poprawnie po 19 czerwca – a to wydają dziwne odgłosy, a to nie reagują na pilota, a to wpadają w boot-loop. Podobno powodem jest wygaśnięcie certyfikatów SSL na te urządzenia, których Samsung postanowił po prostu nie zaktualizować. Samsung potwierdził występowanie usterki, ale nie zarekomendował do tej pory żadnego działania. Jedni nazywają coś takiego awarią. Inni – celowym postarzeniem produktu... Posiadacze Samsunga, a jak tam wasze telefony (z reklamami!), działają (jeszcze)?

Opracowano – głównie na potrzeby policji – narzędzie, które „depikselizuje” niewyraźne zdjęcia twarzy przy pomocy sztucznej inteligencji. Gracze, rzecz jasna, natychmiast wykorzystali je do „rekonstrukcji” twarzy cyfrowych bohaterów. Efekty są niekiedy... zaskakujące.





ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

UWAGA!

Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu” klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź”. Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail”.

Przy kodzie zwykle widnieje informacja, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steam i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 21 września 2020 roku.

Czy **światowy hegemon** ginie na naszych oczach?



Niezwykły magazyn dla ludzi ciekawych świata

Już w sprzedaży
Polecamy także czasopisma na Czytelnia.pl



MASYWNE BRZMIENIE.

PRZEZ CAŁĄ DOBĘ.



BOOMBOX2

Bezprzewodowy głośnik przenośny.

Wodoodporność IPX7 | 24 godziny pracy | Powerbank | PartyBoost



www.jbl.pl



© 2020 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.